no.543
1997年6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ、97年3月期決算発表

過去最高を達成

業務用、家庭用、ＯＰともに伸ばす

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十日、前期決算（単独・連結とも）を発表。各部門とも積極的に展開し、大幅な増収増益となり過去最高を達成した。

九七年三月期（単独）の売上高は前年比一七・九％増の千十億二千六百万円、経常利益は三二・五％増の百十二億六千九百万円、当期利益は四六・五％増の五十九億九百万円となり、一段と業績を伸ばした。

売上高構成比は、業務用が二百七十一億九千六百万円で二六・九％、家庭用が百九十五億四百万円で一九・三％、オペレーション収入が五百二十九億千三百万円で五二・四％、ロイヤリティ収入が十四億千二百万円で一・四％。前年比では業務用が一〇・〇％増、家庭用が二八・〇％増、オペレーション収入が一八・五％増、その他が二七・三％増とどの部門も大幅増となった。

輸出は、業務用が前年比五・九％減の八十九億四千五百万円、家庭用が二九倍の四十一億三千七百万円などで、計百四十三億五千四百万円。輸出比率は一・九ポイント上げて一四・二％となった。輸出業績は昨年まで明らかにされなかった部門別業績が今回初めて明らかになった。

業務用ではスポーツ体感CGゲーム機、「システム12」による「鉄拳3」など幅広く展開して伸ばした。輸出は、欧米への製品キットに含めてきた供給部材の現地調達化が進んだため減少した。家庭用ゲームソフトは、SCE「PS」用で、「鉄拳2」(累計百二十万枚)に、「レイジレーサー」など十一タイトルを加えて伸ばした。輸出急増は欧州市場への本格進出などによるもの。

オペレーション部門では九六年七月開業の「ナンジャタウン」、二期オープンの「ワンダーエッグ2」などテーマパークのほか、「ワンダータワー京都店」など積極的に展開した。直営店は四百四十一店（テーマパークは別）となった。なお子会社を通じた海外の直営店は北米が三百七十四店、欧州が六店、アジアが二十店などとなっている。

九八年三月期は、営業外収益がやや減少するものの全体に業績を伸ばす見通し。売上高は中間期で四百六十億円、通期で千百十億円、経常利益は中間期で二十四億円、通期で百六億円、当期利益は中間期で十二億円、通期で五十三億円と見込まれている。

連結子会社十九社（前年十四社）などを含む九七年三月期決算では、売上高が前年比二六・九％増の千三百九十八億八百万円、経常利益が五二・一％増の百四十三億四千五百万円、最終利益が四八・五％増の七十七億八千七百万円で、大幅な増収増益となった。

新たに含めた子会社は、ナムコ・アイルランド社など五社。更生会社の日活は含まれていない。

部門別売上高は業務用が前年比二九・三％増の四百億五千百万円、家庭用が三四・六％増の二百四十九億八千二百万円、オペレーション収入が二四・一％増の七百十三億四百万円、飲食事業が八・六％増の三十四億七千万円となっている。海外売上高は五六・二％増の四百九十七億二千三百万円で、全体の三五・六％を占めるほど成長した。

九八年三月期も順調に伸ばす見通しで、連結売上高千四百十億円、経常利益百四十億円、最終利益七十六億円を見込んでいる。

ナムコの連結業績の推移

売上高・百億円	最終利益・十億円
94/3	96/3	98/3（予）

タイトー、3月期決算

減収だが黒字に

連結なくなり単独だけに

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月十四日、前期決算（単独のみ）を発表。前年の大幅赤字から一転、黒字に回復した。同社は海外子会社の業務を九六年六月に停止しており、前期から連結決算をしていない。

九七年三月期の売上高は前年比七・二％減の六百九十五億二百万円、経常利益は十億八千七百万円（前年約五十六億円の赤字）、当期利益は五億千九百万円（同約九十五億円の赤字）と黒字に回復した。

業務用と家庭用ゲームは回復したが、カラオケとマルチメディア（家庭用カラオケ）、そして主力のオペレーション・レンタル部門が後退した。業務用輸出はやや戻したが、わずかなままとなっている。しかしオペレーション・レンタル部門では不採算店整理などにより、利益面では改善されている。

売上高構成比は、業務用ゲーム機が七十五億千三百万円で一〇・八％、業務用カラオケが三十億千二百万円で四・三％、家庭用ソフトが二十七億九千四百万円で四・〇％、マルチメディアが二十五億九百万円で三・六％、オペレーション収入（AM機とカラオケ含む）が五百二十四億四千五百万円で七五・五％、その他が十二億二千六百万円で一・八％。

前年比では業務用ゲーム機が一・三％増、業務用カラオケが二・三％減、家庭用ソフトが二〇・六％増、マルチメディアが二九・四％減、オペレーション収入が九・二％減、その他が五五・五％増となっており、マメチメディアの後退が目立つ。

輸出比率は〇・二ポイント上げて二・一％となった。

九六年三月期の赤字原因となった在庫整理損や米欧子会社の長期債務償却などがなくなり、当期利益面でも大きく改善された。

九八年三月期は採算性を重視したオペレーション、CGゲーム機などの開発で一段と回復を図る予定。業績予想は売上高が中間期で三百三十五億円、通期で七百五十五億円、経常利益は中間期で九億円、通期で三十億円、当期利益は中間期で七億円、通期で二十五億円と見込まれている。

SNK「ネオプリントS」

安室とシールに

人気グループなど3タイプで

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は五月十九日、安室奈美恵など人気歌手およびグループが所属するライジングプロダクションと提携。それぞれの顔写真をフレーム化した「ネオプリント・スペシャル」（予価百五十三万円）として、七月に出荷すると発表した。

「ネオプリント・スペシャル」は三タイプありそれぞれ安室奈美恵、MAX、SPEEDという沖縄出身の人気歌手・グループの顔写真がフレーム化されており、ツーショットの写真シールを楽しむことができる。グループの場合は全員との組み合わせ、メンバーひとりとのツーショットなど選ぶことができる。

同機では季節に合わせたオリジナル背景を用意しているほか、二回撮影し二ポーズを合成する「アレンジモード」を加えたのも特徴となっている。

「ネオプリント・スペシャル」のフレーム集から

セガ社とバンダイ

両社合併をキャンセル

バンダイ社内の反対が強く、合意を解消

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）は、十月一日付で合併することで一月二十三日付で合意していたが、五月二十七日にこの話を解消した。バンダイ社内で合併に反対する意見が多く、このため合併解消をバンダイが申し出、セガ社が応じたもの。しかし両社は今後も何らかの形で業務提携を進める、としている。

当初の計画では五月中旬に両社の取締役会で合併契約書案を承認し、六月二十七日の両社株主総会で承認、十月一日に合併し、十二月中旬に合併株主総会を開催することになっていた。しかしバンダイ社内での反対意見が強く、五月一日の取締役会で承認を七月まで延期することを決議し、二十六日にはその決議を撤回するに至り、二十八日まで延期された承認取締役会を目前にキャンセルしたもの。

バンダイの山科社長は二十七日の記者会見で、「両社の企業文化に違いがあったこと、シナジー（相乗）効果が期待できないと判明したことによる。迷惑をかけたのは事実で、反省している」と述べた。また別の会場で記者会見したセガ社の中山社長は、「つい先ほどまでうまく合併できると考えていた。バンダイ社内の意思統一ができなかったので仕方がない。セガ社の経営方針に変わりはない」と述べている。

両社合併に際し代表権を持つ会長に就任する予定だった、CSKの大川功会長（セガ社会長兼務）は、今回の合併解消に失望を隠していない。しかしCSKはセガ社の筆頭株主であり、セガ社の経営に積極的に関与することが予想されている。

セガ社の三月期決算は例年五月中旬に発表されているが、合併承認取締役会との都合から二十三日に設定され、さらに二十八日へと延期になった。

今回の合併解消について、合併も合併解消も十分ありうることで大きく業界が変動するはずがないとの観測が、AM業界内では強い。

3協会による第3回業界実態調査の結果

95年度は市場拡大

業務用13.5％増、ロケ収入11.3％増

JAMMA、AOU、NSAの三協会は五月十二日、JAMMA会議室で九五年度の「AM業界実態調査報告」を記者発表した。

これは今回で三回目の調査となるが、調査方法はまるで従来と同じで九五年度（九五年四月から九六年三月）の実態を、昨年十月から今年二月にかけて実施したアンケート調査を通じてまとめ、それを「報告書」として発表したもの。

この調査の目的は三協会によると、「AM業界は今後、わが国産業界においてますます重要な役割を担うようになると予想されるが、当AM業界の経済規模がいかほどのものかについては、これまで十分な調査が行なわれたとは言えず、その実態が不明確なまま現在に至っている。将来のAM産業の発展を期するためには、実勢を的確にとらえた統計資料を策定することが不可欠と考え、今年も実態調査を行なった」と説明している。なお同調査の実務はこれまでどおり㈶余暇開発センターに委託し、その費用を三協会で分担した。

同調査報告はこれまで調査対象となる期間や機械の分類、業態の分け方、家庭用も含める意味など多くの問題点が指摘されているが、今回も問題点を抱えたままの報告となった。ただ調査対象となる期間については三協会合の「統計調査委員会」によると、「これまでは報告の発表から二年前の四月から一年間を対象に年度遅れの調査となっていたが、次回からは一—十二月の一年間を対象とする〝歴年〟に変え、警察庁資料などとの整合性を図りたい」と説明。次回は九八年一月にアンケート用紙を配布し、九七年一—十二月の実績を問う内容とし、今回より早く報告するとのこと。なお対象期間変更により今回調査との間に空白期間が生じるが、この問題は空白期間の実績を別途アンケートするなど解決方法を検討するとしている。

また家庭用の調査についてはCESAも実施しているが、同調査委では「直接協力は求めていない。調査期間が違う」との説明にとどまった。このほか「AM自販機は分類せず『その他ゲーム機』に入っているが、次回は区別する予定」としている。

調査結果については、今回は千三百九十一社中、有効回収は三百九十五社で回収率は二八・四％となり前回（三〇・三％）より下回った。市場規模は家庭用TVゲーム分野を含め、前回に比べ一三・〇％増の一兆六千二百二十五億円と拡大した。うち業務用製品販売高は一三・五％増の二千百八億円、オペレーション収入は一一・三％増の六千二百四十億円で、業務用全体では一一・八％増の八千三百四十八億円となる。なお業務用販売高のうち輸出額が六百二十二億円で、「前回と比べ二九・五％増と輸出がとくに伸びたのが目立つ」との説明があった（**調査結果の内容は本号8—9めんに掲載**）。

記者発表会には「統計調査委員会」の清水重信委員長（タイトー市場開発部長）、位田宗一副委員長（AOU調査研究委員長）、宮原久副委員長（NSA常務）、高橋和治委員（JAMMA専務）、桐谷克己委員（AOU事務局長）、JAMMAの真鍋勝紀AM機部会長のほか調査実務担当委員三名、そして余暇開発センターの研究員三名が出席した。

業務用AMゲーム機・関連製品 2,108 (1,857)
ハード 2,816 (2,694)
家庭用TVゲーム 7,876 (6,891)
ソフト 5,060 (4,197)
オペレーション 6,240 (5,609)
市場規模 16,225億円 (14,357億円)
カッコ内は前回の数値

上の円グラフ中、「業務用AMゲーム機・関連製品」はOEMを含む自社製品の販売高でAMゲーム機のほか景品類、両替機、メダル貸機、そして一部の小型乗物機を含む。「オペレーション」は小型乗物機も含めた設置機械の売上高を示す。いずれも遊園施設や乗物機だけのロケ、カラオケ関係を除くもの。「家庭用TVゲーム」はゲーム専用機とそのソフトの販売高で、パソコンゲームなどのハードとソフトは含まれていない

まずシンガポールで

PSコピー対策

9法人を現地警察が捜査

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は五月七日、同社家庭用TVゲーム機「プレイステーション」（PS）の無断コピー品が出回っている東南アジアでのコピー対策を開始したことを明らかにした。

同社は昨年十二月にシンガポール、香港、タイ、マレーシアの四ヵ国で「PS」の本体およびゲームソフト（CD—ROM）を、正規の特約店を通じて発売。販売を支援するとともにコピー対策のネット作りを進めてきた。

その結果シンガポールで「PS」本体とゲームソフトの無断コピー品を販売していたことが判明、これらの現地業者に対して、商標権および著作権が侵害されているとして刑事告訴したもの。四月十六日に現地警察は九法人の所有する十店舗、一車両を家宅捜索、コピー品のCD—ROM、本体改造品など約一万点を押収した。

SCEでは九法人の具体名など明らかにしていないが、さらに刑事手続きを進めるとともに、各国でのコピー対策を具体化するとしている。

SNKの訴えで

不正商標取消し

欧州での国際商標めぐり

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）の商標「NEOGEO」（ネオジオ）を欧州の業者が先回りして取得、SNK「ネオジオ」製品を扱う正規業者に対してゆすり、脅迫をした事件が九二年にあったが、その原因となった不正商標がこのほど完全に取り消され、改めてSNKが登録することになった。

ゆすりを働いた英国のスティンブリッジ社に対しては、フランスのグルノーブル大審院が九四年二月にSNKの訴えを全面的に認め、スティンブリッジ社による不正商標を無効とし、損害賠償金を支払うよう命じて一段落した（本紙第474号の記事参照）。

ところがスティンブリッジ社と同時に、同社関連会社と思われるファイナンシャル・リゼ社とサンタフェ・インベストメンツ社が九二年に、十八ヵ国を指定した国際商標として「ネオジオ」を登録していることが、九三年三月に判明した。このためSNKが欧州で「ネオジオ」商標を出願しても、チェコなど数ヵ国では登録できないことになり、ファイナンシャル社らによる不正な国際商標を取り消さねばならなくなった。

SNKは九四年八月、不正商標が登録され、そこが国際商標の起点となっているルクセンブルグの裁判所に訴えを起こした。この訴訟は被告が出廷しないまま続けられ、九六年十月に裁判所はSNKの訴えを全面的に認め、ベネルクスでの不正商標を取り消すとの判決が言い渡された。

この判決はベネルクス商標庁に送達されたが、被告のうちファイナンシャル社が事実上消滅しており送達できなかったので、九七年一月にファイナンシャル社に対する破産手続きを開始、二月七日に破産が確定、三月十日に破産管財人に判決が送達された。この判決に対する控訴期限（五十五日間）を経過した後、不正国際商標が障害になっていた六ヵ国でSNKは改めて「ネオジオ」商標の登録出願をすることになっている。

SNKでは長期間、しかも訴訟費用を費してきたが、知的財産権保護のためこうした商標ブローカーの出現にも妥協せず、ひとつひとつ法的手続きをとっていくとの考えを強調している。

ウェッブサイト

「ゲームマシン」のインターネット・ホームページは……

http://www.age.or.jp/x/e-kuni/am.press.htm/amindex.html

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月1日〜15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

五月七日＝「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2607428、6-193844。

五月十四日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、2608810、3-336009。「遊戯機」、㈱ソフィア（群馬）、26009091、61-108330。「遊技機」、同、2609572、5-228048。「軌道走行娯楽乗物」、泉陽機工㈱（大阪）、26009930、1-219661。「大旅行体験施設」、㈱フジタ（東京）、26009949、2-316033。「ゲームカートリッジおよびこれを用いた家庭用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、26100694、2-133192。

実用新案登録（旧）

五月七日＝「ビデオゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2534921、4-43573。「ボーリングゲーム機」、㈱トーゴ（東京）、2534997、2-622729。

登録実用新案

五月六日＝「ゲーム機用入力装置」、㈱ハドソン（北海道）、3037148㊞。

特許出願公開

五月六日＝「ローリングゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、9-117546㊞。「ゲームセンター用コインの預かり装置」、㈱ユニカ（新潟）、9-117567。「ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、9-117569。「ジェットコースター」、鹿島建設㈱（東京）、9-117570。「ソフトスライダー」、㈱ブリヂストン（東京）、9-117571。「ウォータースライダー用単位ブロック」、同、9-117572。

五月十三日＝「遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、9-122294。「遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、9-122295。「景品獲得ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、9-122349。「搬送装置」、㈱ナムコ（東京）、9-122350㊞。「遊戯装置」、同、9-122351㊞。「ゲーム装置」、同、9-122354。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9-122352㊞。「音声出力装置」、カシオ計算機㈱（東京）、9-122353。「ゲーム機システム」、聯華電子股份有限公司（台湾）、9-122355㊞。

コナミ3月期単独

業績過去最高に

業務用販売は倍増の勢い

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月二十日、前期決算（単独のみ、連結は後日）を発表。業務用や家庭用など伸ばして大幅な増収増益となり、赤字決算から二年目で急速に回復した上、過去最高を達成した。

九七年三月期（単独）の売上高は前年比二八・一％増の五百五十二億三千五百万円、経常利益は一三五・九％増の七十六億五千五百万円、当期利益は九〇・二％の六十億四百万円となり、急速に業績を伸ばした。

売上高構成比は業務用のうちAM機器が九十三億九千二百万円で一七・〇％、ゲーミング機が八十五億九百万円で一五・四％（業務用計百七十九億百万円で三二・四％）、家庭用が二百二十二億七百万円で四〇・二％、パチンコ向け機器が七十億八千七百万円で一二・九％、キャラクター（CP）事業が五十三億七千二百万円で九・七％、オペレーション収入が十九億五千万円で三・五％、その他が七億千五百万円で一・三％。

前年比では業務用のうちAM機器が一〇三・六％増、ゲーミング機が一五・七％増（業務用計四九・六％増）、家庭用が一五・〇％増、パチンコ機器が六・六％減、CP事業が二八五・八％増、オペレーション収入が二六・七％増、その他が四五・六％減となった。

輸出は、業務用AM機器が前年比二七七・六％増の五十四億八百万円、ゲーミング機が一〇三・一％増の十億四千六百万円、家庭用が五一・二％増の三十六億六千百万円と、いずれも大きく伸ばした（輸出計百一億五千五百万円）。輸出比率も前年の一〇・七％から一八・四％へ大きく伸ばした。

業務用AM機器ではCGドライブ「GTIクラブ」など、ゲーミング機では「GIクラシック・ウィンズ」など積極的に展開。家庭用ではPS用「ハイパーオリンピック・イン・アトランタ」など五十八タイトルを投入した。「ときめきメモリアル」のキャラクターグッズによりCP事業も大きく伸ばした。オペレーション収入は、堅調な既存店と新規一店（九六年七月）により伸ばした。

前期会計処理の方法は開発費用を製品販売時の売上原価に処理するよう変更した。このため利益面で二十二億五千万円多くなった。

九八年三月期は、業務用でCGシステム「コブラ」による新ゲーム投入、オーストラリアへのゲーミング機輸出、家庭用で国内外計八十タイトル投入など、さらに積極的に展開する。売上高は中間期で二百五十五億円、通期で六百七十八億円、経常利益は中間期で十三億円、通期で八十五億円、当期利益は中間期で十億円、通期で七十億円とさらに過去最高を見込んでいる。

オリエンタルランド3月決算

堅実に増収増益

年間入場者数は新記録に

昨年十二月に東証一部に上場した㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は五月二十日に前期決算（単独のみ）を発表、増収増益を明らかにした。東京ディズニーランド（TDL）の年間入場者数は前年比二・二％増の千七百三十六万八千人で、開園以来最高となった。

九七年三月期の売上高は前年比五・五％増の千八百九億六千五百万円、経常利益は〇・二％増の二百八十一億三千四百万円、当期利益は八・三％増の百五十九億二百万円と、堅実に業績を伸ばした。

売上高構成比は、アトラクション・ショー収入が八百六億千八百万円で四四・五％、商品販売が六百七十六億千万円で三七・四％、飲食販売が三百二十一億三千九百万円で一七・七％、その他が五億九千七百万円で〇・三％。前年比ではアトラクションが六・六％増、商品販売が三・〇％増、飲食販売が八・三％増、その他が四・二％増でいずれも伸ばした。

九六年四月に「トゥーンタウン」を加え、また新たなイベントを導入したことによる。今期は四月開設の「ミクロアドベンチャー」などが貢献する予定。九八年三月期の入場者は千七百二十万人と見込み、売上高は中間期九百二十九億円、通期千八百三十億円、経常利益は中間期百四十八億円、通期二百八十四億円、当期利益は中間期八十一億円、通期百五十四億円を見込んでいる。

カプコンの連結業績の推移
（単位：億円）
900
600
300
0
売上高
最終損益
5
0
-5
-10
94/3
96/3
98/3（予）

カプコン3月期決算

増収で黒字回復

主力の業務用が盛り返す

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十六日、前期決算（単独・連結とも）を発表。二年連続減収に歯止めをかけて増収増益とし、連結では二年連続の赤字から脱却した。

九七年三月期（単独）の売上高は前年比一・五％増の三百四十九億三千九百万円、経常利益は六四・一％増の五十二億二千五百万円、当期利益は四〇〇・四％増の二十五億九千七百万円となった。

売上高構成比は、業務用が百六億八千五百万円で三〇・六％、家庭用が百四十一億千二百万円で四〇・四％、レンタル部門が二十二億三千六百万円で六・四％、オペレーション収入が三十六億三千九百万円で一〇・四％（レンタル部門との計は五十八億七千五百万円で一六・八％）、映像事業が三十四億六千五百万円で九・九％、その他が七億九千九百万円で二・三％となった。

前年比では業務用が一八・〇％増、家庭用が三・四％増、レンタル部門が六・六％減、オペレーション収入が一・八％増（レンタル部門との計では一・六％減）、映像事業が三四・一％減、その他が五八・八％増。

輸出は業務用が前年比七五・九％増の三十四億三千四百万円と回復したが、家庭用は〇・八％減の二十五億五千二百万円、映像事業は三三・二％減の三十四億千五百万円とダウンした。輸出計は一・二％減の九十六億三千三百万円。輸出比率は〇・七ポイント下げ二七・六％となった。

業務用では「ストリートファイターⅢ」など国内外で伸ばし回復した。家庭用は「バイオハザード」のヒットがあるが、32ビット機用への本格投入と、海外での製品輸出から許諾収入への切替があったため微増となった。レンタル部門では不採算をSCなど好採算店へ配転したが減少、ゲーム場オペレーションでは新規出店はなかったがサービス向上により増加した。映像事業では主力の米国映画が公開後二年のため大幅に後退した。

九八年三月期ではパチンコ向け機器を加え、売上高は中間期で百九十億円、通期で四百二十億円、経常利益は中間期で二十七億円、通期で六百八十億円、当期利益は中間期で十三億円、通期で三十四億円と大幅な増収増益を見込んでいる。

連結子会社十社（前年十三社）などを含む九七年三月期連結決算では、売上高が前年比三・〇％増の四百十六億五千万円、経常利益が四七・五倍の五十六億九千八百万円、最終利益が五億二百万円（前年は約二十七億円の赤字）となった。

部門別売上高は、業務用販売（レンタル部門を含む）が前年比一五・〇％増の百五十億八千万円、家庭用が八・七％増の百五十九億五百万円、映像事業が三四・一％減の三十四億六千五百万円、オペレーション収入を含むその他が三・三％減の七十一億九千九百万円。海外売上高は四・九％増の百四十一億五千四百万円で、全体の三四・〇％を占めている。

同社では東南アジアなど積極的に海外展開したが、米国でのフリッパー製造事業の撤退、リストラなどがあったとしている。連結子会社の減少は米国での再編によるもの。

九八年三月期の売上高は五百億円、経常利益は七十五億円、最終利益は三十七億円と大幅な増収増益を見込んでいる。

ジャレコ3月期決算

シール機が貢献

連結2年赤字から黒字へ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十一日、前期決算（単独・連結とも）を発表。連結二年連続赤字から黒字への回復を果した。

九七年三月期（単独）の売上高は前年比三七・三％増の八十九億三千万円、経常利益は一六〇・七％増の五億三千八百万円、当期利益は二三〇・四％増の一億八千四百万円と増収増益で回復した。

売上高構成比は、業務用が四十八億五千二百万円で五四・三％、家庭用が二十二億四千八百万円で二五・二％、オペレーション収入が十億五千九百万円で一一・九％、アクアリウム用品が六億千七百万円で六・九％、その他が一億五千二百万円で一・七％。前年比では業務用が六八・九％増、家庭用が三〇・九％増、オペレーション収入が一・七％増、アクアリウムが九・〇％減、その他が二一・二％減となった。

輸出は、業務用が前年比八〇・六％増の五億四千四百万円、家庭用が五・四倍の五億三千四百万円などで、計十億七千九百万円。輸出比率は五・九ポイント上げ一二・一％となった。

業務用では「なんでもシール委員会」を三月末までに千九百出荷したのが貢献した。家庭用では輸出が戻ってきた。オペレーション収入は二店増やし十四店となった。

特別損失は銀行株の評価損と米国子会社の引当金繰り入れの計三億四千三百万円を計上した。

九八年三月期は売上高が中間期六十四億円、通期百二十億円、経常利益が中間期三億六千万円、通期七億円、当期利益が中間期三億五千万円、通期六億八千万円と見込んでいる。

連結子会社二社（前年同）を含む九七年三月期決算では、売上高が前年比三〇・〇％増の九十一億三千四百万円、経常利益が〇・三％減の一億九千五百万円、最終利益が四千百万円（前年九千五百万円の赤字）となり、赤字から立ち直った。

部門別売上高は業務用が前年比五五・一％増の四十八億九百万円、家庭用が二六・二％増の二十三億九千百万円、オペレーション収入が一・七％増の十億五千八百万円、アクアリウムが九・八％減の七億二千万円、その他が二一・〇％減の一億五千二百万円。海外売上高は四六・七％増の十一億八千万円で、全体の一二・九％を占めている。

九八年三月期は売上高百二十六億円、経常利益七億三千万円、最終利益七億千万円の見込み。

セガ社「VF2」使い

北京でTV大会

海外市場の掘り起こし進める

セガ社は五月九日、中国・北京のゲーム場三店で「バーチャファイター2」のTVゲーム大会を開催する、と発表した。五月十七、十八日に予選、二十四日に決勝戦が行なわれるというもの。中東のドバイで三月二十七日から四月二十五日にかけてセガ社のTVゲーム大会が催されており、世界各地でプレイヤー向けプロモーションを進める試みの第二弾とされている。

北京では明星店、前門店、万通店の三店を舞台に展開される。これらはセガ社と中国側企業による合併会社、セガ・ファーハン社（本社北京、曽暁董事長、セガ社の出資比率九六・八％）を通じて運営されているゲーム場。ゲーム大会は、現地のコンピューター会社四通集団の子会社、四通国際貿易と提携して行なわれる。四通集団はセガ社家庭用の「サターン」販売代理店でもある。

セガ社では二月に東京で、「バーチャファイター3」の国内大会と国際大会を、森永製菓と提携して実施している。

7月18日開業予定の

倉敷チボリの遊園施設

JR駅隣接で第3セクター運営の遊園地

JR倉敷駅の北側に新テーマパーク「倉敷チボリ公園」が、七月十八日オープンする。

同園は当初、岡山市が市政百年記念事業として、デンマークの「チボリ公園」（コペンハーゲン）の誘致を計画していたが、途中で撤退したため、この計画を岡山県と県内財界が中心となって引き継いだもので、倉敷市などの協力により事業管理会社として第三セクターのチボリ・ジャパン㈱（本社倉敷市、河合昭社長）を九〇年二月設立。九三年に倉敷駅に隣接する倉敷紡績㈱の工場跡地に建設することを決め、九五年着工。総事業費四百七十四億円をかけて建設を進めてきた。

同園の敷地面積は十二万平方㍍で、デンマーク「チボリ公園」の一・五倍の広さがある。「チボリ公園」のデザインやノウハウを受け継ぎながら、日本の文化や感性を加えた公園をめざし、豊かな緑と花、湖を中心に各種施設が配置されている。施設はアトラクション十九種類、飲食店二十店、物販店二十四店のほか、〝文化教養パビリオン〟が六館設置されているのが特徴のひとつとなっている。

「倉敷チボリ公園」の完成予想図

うちアトラクションはすべて同園の直営となっており、施設名などは次のとおり。

大観覧車「チボリバルーン」、ペダル式ボート「レイクボート」、ウェーブ状の回転舞台上を二人乗りキャビンが前後進を繰り返す「キャンリーデ」、戦車カートに乗りボールを撃ち合う「ヘルファイター」、各種の占い機を配置した「占いの館」（以上五種類はサノヤス・ヒシノ明昌が納入）。

岩山や建物内部を疾走するローラーコースター「オーディンエクスプレス」、急流すべり「フラーナングフォール」（以上二種類は三精輸送機が納入）。

デンマークの陶器をモチーフにした「ロイヤルティーカップ」、いろいろな動物を配置したメリーゴーランド「アニマルカルーセル」、回転式スリルライド「サウスシーウェーブ」（以上三機種は川鉄商事が納入）。

空中ブランコ「スカイウェーブ」、ハンググライダーをテーマにした回転式「チボリグライダー」（以上二機種は阪和興業が納入）。

回転舞台でアンデルセンの童話をハイテクにより演出する「アンデルセンシアター」、CG映像シミュレーター「ミラクルファンタジー」（いずれもソフトはイマジカが担当、後者のハードは三菱重工業製）

クラシックカーで童話の世界をドライブする「ベテランカー」（タップス製）。ダークライド「バイキング伝説」（三井造船などが担当）。路面電車をモチーフにした遊覧自動車「ラインエイト」（小松フォークリフトが納入）。

このほかAM機ゲームコーナー、カーニバルゲームコーナー（いずれもサノヤス・ヒシノ明昌が担当）がある。

以上多彩な施設が設置されるが、同園では「あらゆる年代の人々に心のやすらぎを与える〝公園〟が基本コンセプトであるため、遊園施設はその付帯機能」と位置づけており、園内は〝緑と花と水〟が中心になっている。

入園料は大人二千円（当日の再入園も可能）。アトラクション利用料は三百―五百円。毎年十一―二月の間の平日に計二十五日間休園する。初年度入園者数二百万人、客単価五千三百円を見込んでいる。

大阪府協、定時総会

賭博と補導焦点

正会員減少、役員は全員再任

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、事務局大阪、川楠俊太郎会長、正会員百二十二社）は五月十二日、大阪・心斎橋のホリディイン南海で第十三回定時総会を開き、役員改選により全役員を留任とした。同総会には委任五十三社を含む百社が出席した。

川楠会長は挨拶の中で「今オペレーターの経営環境は売上げが落ち込み非常に厳しい。業界はAM自販機と景品機に流れが傾いているが、これらは売上げを上げれば仕入れなければならないため、本来のゲーム機より利益率が低い。加えて営業の性格上、預りもしていない消費税を納税できるのかという問題がある。また他業界からの参入も多く、当業界は様変わりしようとしている。この状況下でオペレーターは試行錯誤し、方向性を見失っているのが実情だ。私は今後オペレーターはどうするべきかを話し合い、真剣に考える場や会合を機会あるごとに設け、経営が向上する形を提案できるようにしたいと思っている」と述べた。

来ひんとして府警生活安全部保安第一課の太良木勝課長は、まず遊技機賭博について「ゲーム場が風営法で規制された理由の一つは、賭博行為の防止にある。最近は減少しているが、ゲーム喫茶でTVポーカーなどを使った賭博事犯もいぜん起きている。また八号営業のカジノバーで、チップを現金や飲食物と交換する例も多く、引き続き取り締まりを徹底強化する。なおこれらの賭博営業店にゲーム機を販売やリースする行為は、見方によっては賭博ほう助に当たる可能性もあるので注意してほしい」と語った。

また景品提供について同課長は、「風営法では原則として景品提供は禁止しているが、警察庁の見解を踏まえクレーン機、プライズマシンなどには小売価格五百円程度までの物品提供を認めている。ところが昨年末に府警で調べたところ、景品や引換券入りカプセルを高額商品と交換したり、アダルトビデオを景品に使ったりするという驚くべき事例が二、三あった。その中にOAO会員もいたので川楠会長に連絡したところ、注意文書の配布や店舗巡回など素早く対応され、府下でのこの問題は落ち着きつつある」と説明した。

大阪府協第13回定時総会で、左上は大阪府警・保安第一課の太良木勝課長、右上は川楠俊太郎会長、右は倉嶋勲府会議員。下は会議のようす

さらに同課長は青少年健全育成に関し、「昨年中に府下のゲーム場で千六百人の少年を補導した。一昨年より少し減ったものの、まだかなり多い。残念ながらゲーム場が少年非行の温床になっているという事実は否定できない部分もあると考えている。少年非行は家庭、学校、自治体などが一丸となって対処しなければならない問題だが、ゲーム場業者も補導の実態を謙虚に受け止め、喫煙や怠学など補導の原因を作らないようにしてほしい」と述べた。

議案審議は川楠会長が議長となって進められ、平成八年度事業報告案、収支報告案、九年度事業計画案、予算案は、いずれも原案どおり承認された。

うち事業報告の中で、会員数は前年と比べ正会員が三十四社減の百二十二社、準会員が十六社減の二百七十六社、昨年新設された賛助会員が三社の計四百一社となり、減少分は転廃業と会費未納によるものとの報告があった。事業計画については昨年度とほぼ同じ内容となっている。

役員改選は任期満了に伴うものだが、現役員以外に立候補者がなかったため、全役員を留任とし、正副会長、監事もそのまま再任となった。最後に松下実人副会長が閉会の挨拶をした。

総会終了後、懇親会が開かれ、来ひんとして倉嶋勲府会議員が、「当協会の正副会長と話し店舗にも足を運んでみて、初めて会員業者の苦しみやゲーム場の健全さを理解した。今後も健全に発展し、大阪の産業興隆への貢献に期待する」と挨拶した。

この後、上田芳弘副会長が乾杯の音頭をとり、中締めは梅原靖三相談役が行なった。

三重県協、定時総会

非行防止課題に

監事のみ新任、ほかは再任

三重県アミューズメント施設営業者協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員三十社）は四月二十五日、津市内の「ベルセ島崎」で第十二回定期総会を開き、役員改選により全役員を留任とした上で新監事一名を選任した。同総会には委任七社を含む二十七社が出席した。

松本会長が挨拶した後、来ひんとして県警生活安全部の和波警視と中村警部が挨拶し、健全営業、青少年非行防止、暴力団排除などについて話があった。

議案審議は松本会長が議長となって進められ、平成八年度活動報告案、収支決算報告案、九年度活動計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員を留任とし、監事一名が空席だったため新監事に曽谷英亮氏（有ミタケ）を選任した。

廃業などにより二社が退会したこと、㈳青少年育成県民会議に加入することなどの報告があった。最後に新見巌副会長が閉会の挨拶をした。

なお同総会の直前に、県公安委員会主催により八号営業者を対象とした暴力団対策講習会が開かれ、同協会員四十名が出席した。

福島県協、通常総会

県警懇談を含め

事業計画、予算案などを承認

福島県アミューズメント施設営業者協会（事務局若松市、三浦伸介会長、会員十一社）は四月十六日、郡山市内の磐梯グランドホテルで平成八年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任四社を含む全会員が出席した。

議事は三浦会長が議長となって進められ、平成八年度事業活動報告案、収支報告案、九年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業活動計画については、県警生活安全課との懇談会の開催、賛助会員も含めた会員の増強の二点を中心に取り組んでいくことを決めた。このほか会員相互の情報交換をより積極的に行なうことを確認した。

S&Sスポーツ社「スペースショット」

ナガシマは三基で構成

スペースワールド、多摩テックでもオープン

米国S&Sスポーツパワー社製のタワー型急速上昇スリルライド「スペースショット」が、スペースワールド(北九州市、㈱スペースワールド経営)で三月一日、多摩テック(東京都日野市、㈱鈴鹿サーキットランド経営)で三月二十日、そしてナガシマスパーランド(三重県桑名郡、長島観光開発㈱経営)で四月二十七日、相次いでオープンし話題となっている。

これで同機の国内での設置場所は、昨年三月に初登場させた浅草花やしき、鈴鹿サーキットランドと合わせ計五ヵ所となる。いずれも川鉄商事㈱(本社東京、塩川満社長)を通じて導入し、㈱トーゴ(本社東京、山田數夫社長)が施工したもので、設置遊園地の買い取り、直営となっている。五ヵ所とも基本的にはほぼ同じ仕様だが、ナガシマスパーランドだけは同機を三基まとめて設置しているのが特徴。三基を三角形に並べ、最上部で結合させた形になっており、同園では「世界初の三基一体構造」としてアピールしている。これで定員は三倍の三十六名となる。またタワーの高さも他の同機に比べ十六㍍高い七十五㍍となっており、上昇時の最大負荷も四・五Gとなる。所要時間は乗降を含め一分三十秒。利用料金五百円。総工費は十五億円。

他の四ヵ所はいずれもタワーの高さ五十九㍍、最大負荷四・〇G、定員十二名となっており、身長百三十㌢以上の利用者制限は五ヵ所とも同じ。

うちスペースワールドでは同機を「アトラスタワー」と呼び、「古代人が宇宙との交信に使った塔体の遺跡を今復元する」というテーマストーリーを設定し、装飾で演出。所要時間二分。利用料金五百円。周辺整備を含む総工費九億円。

多摩テックでは、園内の高台の上に設置しスリル感を高めているが、風速十㍍以上になると安全のため運転を停止している。所要時間は約二分。利用料金は八百円と高く設定。総工費五億円。

なお「スペースショット」は海外では四月現在、米国八ヵ所、メキシコ一ヵ所の計九ヵ所で稼働している。

ナガシマスパーランドの「スペースショット」

「東京ディズニーシー」(仮称)のイメージイラスト写真　©Disney Enterprises, Inc.

「東京ディズニーシー」の

イメージを発表

2001年開業めざし計画

東京ディズニーランド(TDL)を運営する㈱オリエンタルランド(本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長)は三月二十四日、TDL隣接地に建設を計画している第二テーマパーク「東京ディズニーシー」(仮称)とホテル「東京ディズニーシー・ホテル」(同)の完成予想イメージイラストを公表した。

同社は「東京ディズニーシー」とホテルについて、米国のウォルトディズニー社と昨年四月に基本契約を締結後、基本的な設計作業を進めており、今年秋には基本設計を終え、その結果をもとに着工の最終判断をする予定で、二〇〇一年オープンをめざしている。

「東京ディズニーシー」は、海にまつわる伝説や物語にある冒険やロマン、発見と喜びの世界を再現することをコンセプトに、ホテルも一体化したテーマパークとなる。園内はエキゾチックな港町と神秘的な火山を中心に、アラジンやリトルマーメイドの世界、バラエティーに富んだテーマエリアなどで構成される。規模および入園者キャパシティーは、ともにTDLと同じになる予定。

オリエンタルランドはまた五月二十日、東京ディズニーランドに接しているJR舞浜駅前の開発事業を一年遅らせることになった、と発表した。

舞浜駅前開発は約十二万平方㍍の土地に同社が運営するホテルや物販施設、映画館などを複合建設するもので、当初は九八年十月開業をめざしていた。

しかし景気回復が計画策定時と比べ予想以上に遅れていることから、事業計画を見直し、これに合わせて開業を九九年十月と、一年延期させることにしたもの。発表された見直し内容はこのほか、各種営業比率の変更なども含まれている。

船井電気もシール機

「放課後」兼用で

当面レンタルのみで展開

船井電機㈱(本社大阪、船井哲良社長)は、インターネットのホームページ作成、登録とともに顔写真シールも作成し払い出す硬貨作動式機械「放課後倶楽部プラスシールごっこ」を開発、四月下旬に同機のレンタルを開始した。

これはNTTがISDN回線の普及戦略の一環として開発したホームページ作成/登録機「放課後倶楽部」にシールプリント作成機能を組合わせたもので、通信回線はISDNを使い船井電機のサーバーに接続するほか、写真フレームの変更も通信で行なう。

ホームページ作成の場合、名前を入力し自己紹介や伝言板など八種ある登録パターン、メッセージ、顔写真フレーム(二十七種類)を選択。続いて顔写真撮影(カラー、モノクロ、セピアから選ぶ)、五秒以内の音声録音を行なって完成、サーバーに登録され、四十五秒後に顔写真シール(八分割)とホームページのアドレス、パスワードなどが一枚のシート(十一×十㌢)でプリントアウトされる。利用料金は一回五百円。

また顔写真シールのみの作成もでき、この場合は同サイズのシートで十六分割シールとなり、通常のシールプリント機と同じ操作を行ない、利用料金は三百円。

同機は同社の子会社、船井ヒューコム㈱が扱うが、当面はレンタルのみでコンビニやSCなどへの展開を進めた後、今夏からゲーム場やカラオケルームなども含めた市場への販売を始めることになっており、予定価格は百五十万円。レンタルを含め初年度五千台の設置を目標としている。

放課後倶楽部プラスシールごっこ

ナムコ「ナンジャタウン」の

公式ガイド発売

メディアファクトリーが発行

ナムコの屋内テーマパーク「ナンジャタウン」の公式ガイドブック「ナムコ・ナンジャタウン・オフィシャルガイド」(B5版、約百三十頁、定価八百円)が五月十五日、書店を通じて発売された。

ナムコの全面的な協力を得て、㈱メディアファクトリー(本社東京、坂本健社長)が発行したもので、公式ガイドブックまで発行されるほど「ナンジャタウン」はテーマパークとしての地位を確立したことになる。

同園は昭和三十年代の〝夢の原体験の世界〟をテーマに、国内最大のビルイン型テーマパーク空間(約一万二千平方㍍)の中に、街巡り型アトラクションなど高い密度で展開し、客自身が遊びを発見し創造するというコンセプトで、九六年七月六日にオープン。今年四月二十日には百万人目の入園客を迎え、なお人気を高めている。

公式ガイドブックの編集には、同園の企画・開発スタッフも全面的に協力し、ガイドブック自体もひとつのアトラクション(ナンジャビザ)として構成されるなど、ユニークな仕上がりとなっている。編集はビジュアルに組み立てられ、フルカラー印刷で初版は二万部を発行。

ナムコでは同書発行記念として、公式ガイドブックがセットされた特別限定チケット「ガイドブック付きペア・ナイトパス」(四千九百円)を、六月一日から七月十五日までの間、首都圏のコンビニ、JR、プレイガイドなどで五千セットを発売することにしている。

ナンジャタウン公式ガイド本

福岡ジョイポリス

入場者数100万人に

セガ社ATP「福岡ジョイポリス」で、五月二十一日、累計入場者数が百万人を突破した。九六年四月二十日開業で、当初九十万人を目標としていた初年度入場者数は、十一ヵ月目の今年三月にクリアしていた、と同社では説明している。

「福岡ジョイポリス」が入っている大型複合商業施設「キャナルシティ博多」は、関係者によると一年間で約千六百四十万人が入場し、全体の売上高も五百億円以上と目標を三割近く上回る成果を収めている。セガ社ATPはこの強力な集客力を生む原因のひとつとなり、かつその恩恵を受けたかたちとなっている。

セガ社では二年目に入った「福岡ジョイポリス」で、各種イベントを含めた魅力ある施設づくりを進めるとともに、七月中旬には五十平方㍍分広げて、美術館感覚のアトラクション「フォーチュンミュージアム」をオープンする予定だ。

3協会調べ「AM産業界の実態調査報告書」

AM機と家庭用TV機で市場1兆6千億円に拡大

95年度実績に基づき395社がアンケート回答

業務用AM機と家庭用TVゲームを合わせた市場規模が、九五年度で前年度比一三・○%増の一兆六千二百億円となったことが、JAMMA、AOU、NSAの三協会が五月十二日発表した「アミューズメント産業界の実態調査報告書」で明らかになった。

この調査は三協会の共同事業として一昨年から行なっているもので、今回が三回目となる。基本的な調査方法は従来と同じで、実務は(財)余暇開発センターに委託した。

今回は各社の九五年度実績についてのアンケート調査票を郵送、昨年十月一日から今年二月十五日までの間に返送された回答票を集計、「報告書」としてまとめたもの。

調査対象は、業務用AM機のメーカーと販売業者、オペレーター、そして家庭用TVゲームのハードとソフトのメーカー（二百八十八社）で合計千三百九十一社。前回は千五百社だったが、今回は家庭用分野の業者を大幅に減らした。

千三百九十一社中、回収四百三十一社で、うち有効回収は三百九十五社（前回四百五十五社）、回収率二八・四%（同三○・三%）となった。

有効回収による分野別集計対象業者数は、AM機製造・販売が八十二社、オペレーター三百三社、家庭用六十九社で計四百五十四社。うち五十九社が二つ以上の分野の業務を兼ねていることになる。

調査項目は多岐にわたるが、「報告書」では、①業務用AM機器の販売高、②オペレーションの売上高、③家庭用TVゲームのハードとソフトの販売高——の三つに大きく分けてまとめてある。

この三つの分野を合計した売上高を「AM産業界の市場規模」として集計した結果、一兆六千二百二十四億八千百万円となり、前回（一兆四千三百五十六億六千六百万円）に比べ一三・○%の伸びを示した。分野別でも前回に比べると、AM機製造・販売高が一三・五%増、オペレーション売上高が一一・三%増、家庭用一四・三%増といずれも二ケタ成長となった。

業務用販売高2千百億円　国内向け、輸出とも増加

業務用AM機器について、同調査では①テレビゲーム機、②メダルゲーム機、③乗物機、④クレーン機、⑤クレーン機以外の景品提供機（プライズマシン）、⑥その他ゲーム機、⑦景品類、⑧ゲーム関連付帯機器——と従来と同じ八種類に分類している。

カラオケや中・大型遊園施設は明らかに除外されているが、対人ゲームテーブルや小型映像シミュレーターなどの扱いが明確ではない。またクレーンブームが去った今、クレーン機を区別する意味があるのかどうかも疑問だ。なお現在ブームとなっているAM自販機は「その他ゲーム機」に含まれているとのこと。

八分類されたAM機器製品の合計販売高は二千百八億二百万円（前回千八百五十六億七千二百万円）で、一三・五%増となった。この製品販売高の数値は集計値をそのまま使用（他の分野は推計値）。またこの「製品」とはOEMを含む自社製品を意味しており、他社製品の仕入れや販売高は含まれていない。

うち国内向けが七一%を占める千四百八十六億二千三百万円で、前回（千三百四十四億二百万円）に比べ一○・六%増加した。輸出は六百二十一億七千九百万円で、前回（五百十二億七千万円）より二一・三%も増加したのが目立つ（**左上の円グラフ参照**）。

国内向け製品販売高を種類別に見ると（**左の棒グラフ参照**）、TVゲーム機が全体の五四・五%を占める八百十億三千八百万円で他を圧倒し、以下景品類百七十五億七百万円、クレーン機以外のプライズ機百二十九億五千九百万円、メダルゲーム機百二十三億三千六百万円、その他ゲーム機九十九億五千九百万円、クレーン機五十四億百万円、乗物機三十五億八千九百万円となっている。

このうち前回と比べ、TVゲーム機が二九・○%増、AM自販機を含むその他ゲーム機が二一・○%増といずれも大幅に伸びたのが目立つほか、乗物機とクレーン機以外のプライズ機が増えた。逆に減少したのはメダルゲーム機で一○・二%減、クレーン機で五・九%減と、この二種類が二年連続してマイナスとなり縮小傾向を示している。また景品類は前回増えたが、今回は二・九%減となった。

AM製品の輸入額は百十八億円で、前回比八・五%減となった。二年続けて輸入額が減少、輸出額は増加しており、輸出超過傾向をさらに強める結果となった。輸出入額の種類別は調査していない。なお製造・販売業者八十二社中、輸入を行なったのは二十三社で、輸入業者も減少している。

また他社製品を仕入れて販売した額は八百八十一億円で、前回より一七・六%伸びたが、これは転売などによりデータが重複するため参考として扱われている。

同調査では各分野ごとに「一年後（九六年度）の増減予想」についても回答を求めている。そのまとめによると、AM機器販売高の予想は、全体として増加すると回答した業者は三二%と少なく、過半数（五八%）の業者は変わらないと回答し、厳しい状況がなお続くものと見られている。

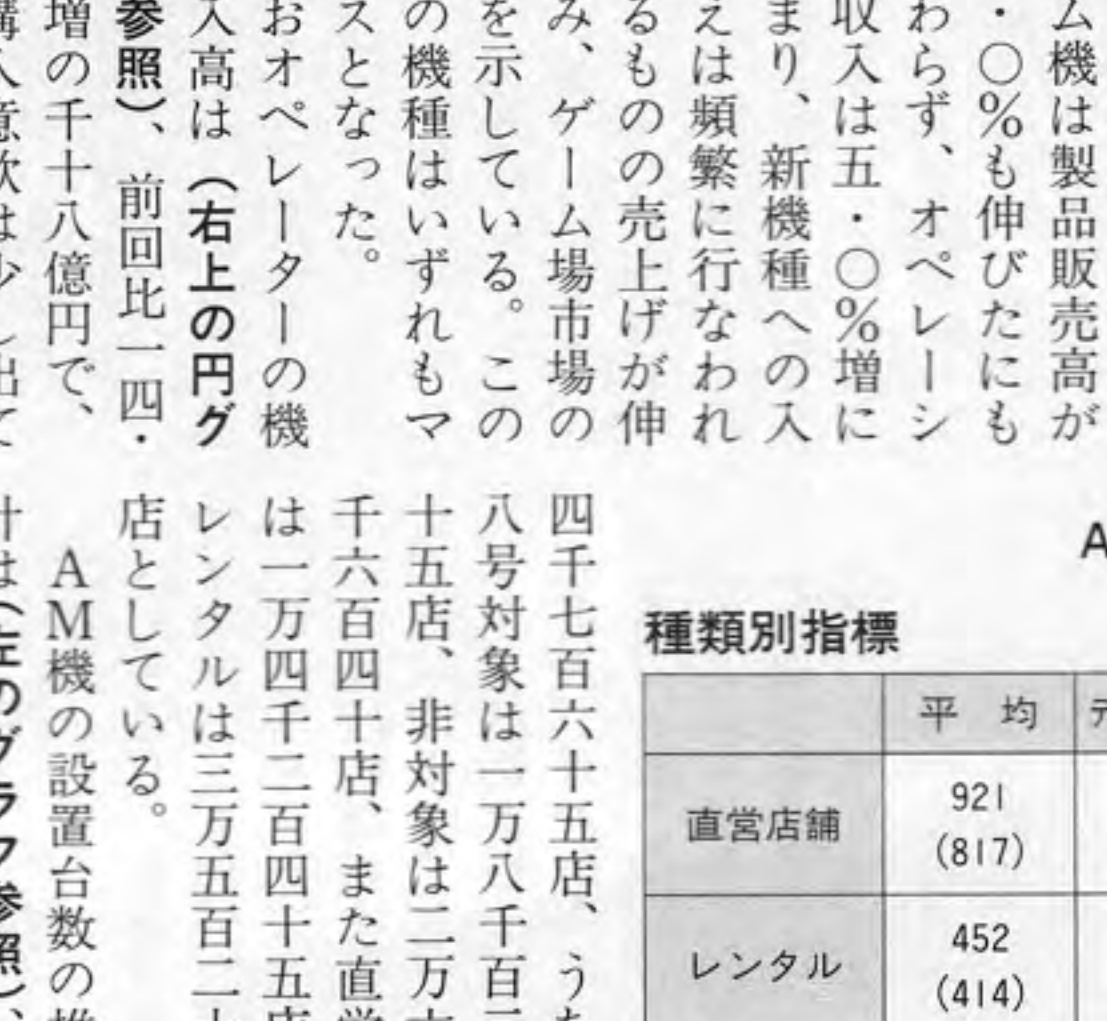
種類別の増減予想では、クレーン機以外のプライズ機とその他ゲーム機が増え、これ以外は変わらないと回答した業者が多かった。

ロケ収入は6千2百億円　AM自販機中心に伸ばす

次にオペレーション分野についてだが、この市場規模の数値は推計となっている。回答は集計から求めた一台当たりの売上高に、警察庁調べ（九六年十二月現在）による全国の機械設置台数を掛け合わせたもの。ただしアンケート調査では九五年九月時点での数値を求めている。

また同調査では、家賃や歩合契約を問わず運営主体がオペレーター側にある場合を「直営」、相手先にある場合を「レンタル」と区別して集計し

業務用AM機製品販売高（単位：億円、カッコ内は前回）

輸出 622 (513)
製品販売高 2,108 (1,857)
国内向け 1,486 (1,344)

国内向け製品販売高（1,486億円）の種類別内訳
（左側白い棒は前回）
※「製品販売高」は、OEMを含むオリジナル製品の販売高を意味する。

	前回	今回
テレビゲーム	628	810
メダルゲーム	137	123
乗物機	31	36
クレーン機	57	54
他プライズ機	113	130
その他	82	100
景品類	180	175
関連機器	115	58

オペレーション売上高

非8号店 1,796 (1,795)
総売上高 6,240 (5,609)
8号店 4,445 (3,814)

レンタル 1,764 (1,689)
総売上高 6,240 (5,609)
直営店 4,476 (3,920)

種類別売上高
（直営、レンタル合計　左側の白い棒は前回）

	前回	今回
テレビゲーム	2,194	2,303
メダルゲーム	1,081	1,309
乗物機	213	139
クレーン機	1,044	1,151
他プライズ機	575	559
その他	503	779

（単位：億円、カッコ内は前回）

ているが、わが国のオペレーション事情が複雑で多岐にわたっていることから、この区別に意味があるのかどうかも今後の検討課題と見られている。

「報告書」では、オペレーション収入は六千二百四十億三千三百万円と推計、前回に比べ一一・三%増加した。

これを運営形態別に見ると（**前ページ右下の円グラフ参照**）、風営八号店は四千四百四十四億五千五百万円と一六・五%増だが、風営対象外店舗は千七百九十五億七千八百万円で前回とほぼ同じ売上げとなっている。また直営では四千四百七十六億四千四百万円で一四・二%の伸び率を示し、レンタルでは千七百六十三億八千九百万円で四・五%増となった。八号店と直営店の伸びが大きく、風営対象外のロケとレンタルは横ばいという結果になっている。

オペレーション収入全体を機械の種類別に見ると（**前ページ右下の棒グラフ参照**）、TVゲーム機が全体の三六・九%を占める二千三百三億四千万円と最も多く、次いでメダルゲーム機が千三百九億千八百万円（全体の二一・○%）、クレーン機が千百五十一億七千万円（同一八・四%）、その他ゲーム機が七百七十八億七千七百万円（同一二・五%）、クレーン機以外のプライズ機が五百五十九億五百万円（同九・○%）、乗物機が百三十九億二千四百万円（同二・二%）となっている。

これらを前回と比べてみると、伸び率が最も高いのはその他ゲーム機で五四・九%も増加し、AM自販機の貢献度が大きいことを示している。

次いでメダルゲーム機の二一・一%増。メダルゲーム機は製品販売高が一○・二%減少したが、オペレーション収入は伸びた。これは機械の設置が飽和状態となっており、とくに新コンセプトの機種が開発されないこの分野では、新機種に買い替えなくても従来機で売上げが十分に上がることを示しており、メダルゲーム機メーカーの厳しい状況を反映したものと見られる。

クレーン機も製品販売高が減少したが、景品の内容により売上げは一○・二%増加した。またTVゲーム機は製品販売高が二九・○%も伸びたにもかかわらず、オペレーション収入は五・○%増にとどまり、新機種への入れ替えは頻繁に行なわれているものの売上げが伸び悩み、ゲーム場市場の低迷を示している。このほかの機種はいずれもマイナスとなった。

なおオペレーターの機械購入高は（**右上の円グラフ参照**）、前回比一四・一%増の千十八億円で、機械購入意欲は少し出てきている。

店舗数については、警察庁調べ（九六年末）の数値と回答で得た数値、さらに複数オペレートの割合を推測したものを総合的に推計し、総数四万四千七百六十五店、うち八号対象は一万八千百二十五店、非対象は二万六千六百四十店、また直営は一万四千二百四十五店、レンタルは三万五百二十店としている。

AM機の設置台数の推計は（**左のグラフ参照**）、合計八十七万六千二百七十台で前回より一・三%減少した。ただし運営形態別に見ると、直営店あるいは八号店が伸び、レンタルと八号対象外が減少している。

また種類別では、TVゲーム機が全体の四九%を占める四十二万五千台だが、前回より○・五%減となったほか、メダルゲーム機と乗物機の減少が大きい。これ以外は増えており、とくにAM自販機を含むその他ゲーム機（一五・二%増）の伸びが目立つ。

AM機一台当たりの年間売上高については（上の表参照）、店舗形態別では直営が九十二万一千円、レンタルが四十五万二千円、また八号店が八十九万一千円、八号対象外が四十七万六千円で平均七十一万二千円。いずれも前回より増加した。

これを機械の種類別に見ると、メダルゲーム機の伸びが大きい。またAM自販機などその他ゲーム機は直営では急増したが、レンタルではそれほど伸びていない。クレーン機以外のプライズ機は減少した。なお乗物機の売上げについて同調査では、「回答した有力企業が九四年度数字を修正申告したため参考として扱う」としている。

以上のほか、設置台数別による店舗数については、全体の約八割を占める三万五千四百店が二十台以下の規模と回答。オペレーション売上高に占める家賃の割合は、平均二三・四%となっている。

設置台数の増減予想では、クレーン機以外のプライズ機が増えると予想した業者が半分以上いたほかは、ほぼ現状と変わらないと回答している。

家庭用販売高も14%増加　32ビット757万台出荷

さて家庭用TVゲーム分野については、ハードとソフトを合わせた総販売高が七千八百七十六億四千六百万円で前回より一四・三%増加した。

うち国内向けが全体の六八%を占める五千三百十九億二千五百万円で、前回比三四・四%増と大きく伸ばしたが、輸出は二千五百五十七億二千百万円で同一二・八%減となり二年続けて減少した。

またハードの販売高は二千八百十六億一千万円で四・五%増、ソフトは五千六十億四千五百万円で二○・六%増といずれも伸びた。

ハードについては32ビット機が前回より二倍以上増え千八百九十二億五百万円と急増し、ハード販売高全体の六七・二%（前回二一・一%）を占めるに至っている。逆に16ビット機は四一・六%減の七百二十四億九千百万円で、全体に占める割合が二五・七%（前回四六・一%）に減ってしまった。

ソフト販売高のビット別も同様で、32ビット機用が二千三百十九億四千九百万円と前回の四・五倍にも拡大。16ビット機用は一一・五%減の二千九百二十四億四千万円となった。ただしソフト販売高全体に占める割合では、16ビット機用が五七・八%となお過半数を占め、32ビット機用は四五・八%となっている。

ハードの出荷台数では二・九%減の千九百二十四万台で、うち32ビット機は七百五十七万台で前回より三倍強増え、16ビット機とほぼ同数の出荷台数となっている。32ビット機以外は前回より減った。

ソフトの出荷本数については、32ビット機用が前回の六倍となる七千五百七十九万本。16ビット機用は二四・六%減となったが、32ビット機用より多い九千百四十九万本と全体の約半分を占めている。

また出荷ソフトのタイトル数は計千七百七十七タイトルで、うち32ビット機用が六百九十二タイトルと二倍に増えたが、16ビット機用は九百三十六タイトルと依然過半数を占めている。なお8ビット機用とその他機種用はいずれも、ソフトの出荷本数、タイトル数とも全体の数%にすぎない。

家庭用TVゲームメーカーによる今後一年間の予想ではやはり、ほとんどの業者がハード、ソフトとも32ビット機へと移行すると回答している。

業務用AM機購入高（単位：億円、カッコ内は前回）

1,398 (1,066)
機械購入高 1,018 (892)
機械リース料 380 (174)
総売上高 6,240 (5,609)

業務用AM機設置台数（単位：千台、カッコ内は前回）

非8号店 377 (402)
総設置台数 876 (888)
8号店 499 (486)

レンタル 390 (408)
総設置台数 876 (888)
直営店 486 (480)

AM機1台当たりの年間売上高（単位：千円、カッコ内は前回）

種類別指標

	平均	テレビゲーム	メダルゲーム	乗物機	クレーン機	他プライズ機	その他
直営店舗	921 (817)	754 (741)	1,186 (926)	621 (444)	1,889 (1,761)	596 (690)	823 (555)
レンタル	452 (414)	371 (348)	919 (659)	335 (372)	669 (637)	379 (417)	420 (396)

店舗形態別指標

平均	直営店舗	レンタル	8号対象	8号非対象
712 (632)	921 (807)	452 (420)	891 (795)	476 (440)

種類別AM機設置台数
（直営、レンタル合計　左側の白い棒は前回）

ジャレコ、ヤクルトと提携
選手のフレーム
「なんでもシール委員会」限定版

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月十八日、プロ野球の球団ヤクルト・スワローズと提携。古田、池山、高津らヤクルトの選手の顔写真をフレーム化した「なんでもシール委員会」の「がんばれヤクルトスワローズ」バージョンを作り、五月二十日に東京・神宮球場内に二台設置することになったと発表した。

「なんでもシール委員会」はアイマックスが開発、ジャレコで独占販売しているもので、十二月の発売以来出荷台数は五千台達成を目前にしているとのこと。

ヤクルトスワローズバージョンは、ヤクルト選手ひとりひとりとのツーショットの写真シールが出来るフレームなど、計十八種のフレームを用意しており、限定版。ヤクルトファンへのサービスとして企画された。

スワローズ選手フレーム

三井グリーンランド
新社長に有吉氏

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、倉田稔社長）は五月二十三日、次期社長に三池火力発電㈱社長で同社取締役である有吉新平氏の就任を内定したと発表した。六月二十七日の定時株主総会後の取締役会で正式に就任する。倉田社長は退任予定。

有吉 新平氏（ありよし・しんぺい） 六三年慶応大法卒、三井三池製作所入社。八九年三井鉱山に移り、九三年取締役三池事業所長兼三井グリーンランド取締役、九五年から三井火力発電社長を兼任。北九州市出身、五十七歳。

サミー、家庭用開発子会社設立

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は四月一日付で、家庭用ソフト開発子会社の㈱マックスベッド（本社同、村越隆社長）を設立した。資本金五千万円を全額出資した。新会社は近く移転する。

社長の村越氏は、CSKの子会社でゲームソフト開発を手がける㈱スパイクの社長で、サミーの取締役を兼任している。

論潮
風俗営業の謎

警察が「必要な規制を加えるとともに、営業者の自主的な健全化のための活動を支援し、業務の適正化を図っている」（警察白書96年版）とする風俗営業は、全部で八種類ある。八号はゲーム機設置営業、七号はパチンコなど遊技機設置営業と麻雀屋、ぐらいまでは業界関係者ならよく知っている。しかし一号から六号までとなると、あまり知られていないのではないだろうか。

風俗営業の位置付けを再確認するために調べてみると、「警察白書」では一号がキャバレー等、二号がバー、料理店等、三号がナイトクラブ等、四号がダンスホール等、五—六号は「その他」となっている。うち「等」がつくのは、厳密にはそれぞれ対象となる営業の定義が法令で定められているからだが、一—四号はおよそ、これらで説明がつく（ただし四号にはダンス教授所が含まれている）。もちろんこれらの「客の接待をさせ」るか「客にダンスをさせ」るか、あるいはどちらかをさせながら「飲食をさせる」営業は全国に八万ヵ所以上あるが、禁止されている営業時間帯（午前〇時から日出時まで）でも数多く営業していることが広く知られている。

なお、法令上の定義は別にして五号営業とは客席を暗くした喫茶店、バーなどの低照度飲食店、六号営業とは客席の見通しを困難にして狭く仕切った喫茶店、バーなど区画飲食店のことである。全国で低照度飲食店は二十一店、区画飲食店は十七店しかない。これら二種は昭和三十四年（一九五九年）、新たに風俗営業として加えられたもので、当時は数多くあったかも知れないが、今日ではごくわずかしか存在しない。こういう営業に対しては、行政指導だけで健全化を確保できるし、法規制はもはや必要ないと思われるが、放置されたままのようである。

風営法にはこうした問題点がたくさんあるが、問題点解決へ向けての努力が行なわれているか疑問がある。これはだれの責任なのだろうか。

人事異動

ジーエム商事
（5月1日）取締役、販売部長藤原政裕氏。

カネコ
（4月16日）退任（副社長）高木慶治氏。
（5月1日）営業本部長、神保宏司氏。

タイトー
（6月27日）名誉会長（会長）稲森和夫氏▽会長、京セラ社長伊藤謙介氏。

ナムコ
（6月1日）生産管理部長（サービス部長）中島一樹氏▽サービス部長（製商品計画調整本部部長）和泉俊幸氏▽コンシューマー統括室長（生産管理部長）丹沢隆夫氏。
（6月27日）取締役、アジア営業本部長山内好隆氏▽同、コンシューマー販売部長原口洋一氏▽常勤監査役（取締役法務知的財産部長）岡部延夫氏▽監査役、金山証券会長林田悦典氏▽退任（常勤監査役）河野栄一氏▽同（同）久礼田俊明氏。

コナミ
（5月20日）兼国際本部長・海外人事部長、取締役企画本部長館野登志郎氏▽企画本部長NW推進部長（ネットワーク推進室長）田中宏昭氏。
（6月27日）副会長（専務）上月景彦氏▽取締役、販売本部長太田護氏▽同、マスターフーズ・コントローラー小平茂雄氏▽同、追手門学院大学学長後藤幸男氏▽同、大阪商業大学教授田崎義信氏▽退任（取締役）早崎友啓氏▽同（同）佐野誠氏▽同（同）古川真一氏▽同（常勤監査役）今井中氏。

オリエンタルランド
（6月27日）取締役、開発部長高桑誠氏▽同、商品部長松木茂氏▽同、開発事業部長飯塚肇氏▽同（顧問）岡村健氏▽退任（副社長）佐藤正躬氏▽同（専務）山下尭氏▽同（常務）祓川一雄氏▽同（取締役）夏井靖則氏。
うち佐藤氏は三井デザインテック会長に、夏井氏は舞浜コーポレーション副社長に、山下氏は顧問にそれぞれ就任予定。

キョクイチ
（6月27日）副社長（パシフィックエンターテイメント社長）漆間汎氏▽取締役、海外事業部長吉田諭司氏。

スガイ・エンタテインメント
（6月27日）専務（常務）営業本部長兼推進部長藤直樹氏▽常務管理本部長（取締役）経理部長山田紀夫氏▽監査役、山口均氏▽退任（専務管理本部長）碓井昭宏氏。
うち碓井氏は顧問に就任予定。

カプコン
（6月27日）副社長（専務）相川忠氏▽専務（常務）経理部長大島平治氏▽常務（取締役）技術本部長兼PL商品技術部長青木隆氏▽同（同）開発本部長兼第4制作部長岡本吉起氏▽取締役、AM事業本部長吉田昌稔氏▽同、CS事業本部長辻本春弘氏▽同、カプコンUSA社長原田健氏。

サノヤス・ヒシノ明昌
（6月27日＝以下はレジャー事業本部関連分のみ）取締役、レジャー事業本部本部長補佐森本武彦氏▽同、レジャー事業本部製造総括黒田敏正氏▽退任（副社長）福田三徳氏▽同（専務）若園一夫氏。
うち福田氏、若園氏は顧問に就任予定。

三井グリーンランド
（6月27日）社長（取締役）有吉新平氏▽取締役、総務部長江里口俊文氏▽同、三井鉱山三池事業所長田嶋高基氏▽監査役（取締役）中原格氏▽同、西日本鉄道専務明石博義氏▽同、三井石炭鉱業常務磯田慎太郎氏▽退任（社長）倉田稔氏▽同（監査役）河野太一氏▽同（同）吉野礼三氏▽同（同）橋本尚行氏。

テクモ
（6月27日）取締役、販売部長深田勇氏▽同、営業部長井上文二氏▽監査役（取締役）平岡電気社長平岡常男氏▽退任（監査役）米田昭氏▽同（同）久佐莞二氏。

NEO プリント Multi

ネオプリントマルチ

ネオプリマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

上段のスロットにはネオプリマルチカセットを。
下段のスロットにはタイムリーにリミテッドカセットをセット。

2本のカセットが使えるのはネオプリントマルチだけ！

貴店のネオプリントがネオプリントマルチになる！改造キットも登場!!

◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式
◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能
◆信頼性の高いロール式プリンターを採用

●使用電源：AC100V±10（50/60Hz）
●消費電力：260W
●本体重量：134kg ●本体外形寸法（mm）：幅680×奥行1227×全高1925

カスタム・フレーム（受注生産フレーム）

ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

ネオプリ ASIAN アジアンフレーム

中国、香港、インドなどなど。アジアのテイストがたっぷり！イケてるフレームがそろってます。

オリジナルカーテンもご用意！

ネオプリアジアンフレーム

リミテッドカセット

全20フレーム

ネオプリ AB.A.O.B型フレーム

血液型をモチーフに、ユニークなフレームが満載。

オリジナルカーテンもご用意！

ネオプリAB・A・O・B型フレーム

リミテッドカセット

全20フレーム

みんなのハートをキャッチするフレームカセット勢揃い！

- ネオプリ テディベアフレーム　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム
- ネオプリ ダルメシアンズ　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム
- ネオプリ 星座フレーム　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム
- ネオプリ まねきねこ　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム

速報　ネオプリ水族館　ネオプリおばけやしき　ネオプリ開運フレーム　発売予定!!

楽しさと高インカムを生み出す新作フレームが今後も続々登場します。ご期待ください！

※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
大阪特機事業部	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)6150	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

The Future Is Now SNK

ついに出た！高インカムの切り札!!

記録破りのスーパースター達がネオプリントスペシャルに登場!!

ヒットチャートを快進撃！いま注目のスーパーグループ！

MAX VERSION NEO PRINT SPECIAL

ネオプリントスペシャル MAXバージョン

MAXをメインに、安室奈美恵、SPEEDという超豪華ラインナップ

小、中学生を中心に圧倒的な人気！

SPEED VERSION NEO PRINT SPECIAL

ネオプリントスペシャル SPEEDバージョン

SPEEDをメインに、安室奈美恵、MAXという超豪華ラインナップ

Namie Amuro VERSION NEO PRINT SPECIAL

全国のファンが待っていた！

ネオプリントスペシャル安室奈美恵バージョン

あこがれの2ショットが実現する！安室奈美恵をメインに、MAX、SPEEDという超豪華ラインナップ

何回プレイしても、やっぱり楽しい！

「3重合成」+「2重撮影」2つの撮影モードを搭載した シールベンダーの決定版。

新登場

NEO プリント SPECIAL™

リピート率を上昇させる！フレームと背景をミックスする「おすすめモード」と、2つのポーズを1枚のシールにする「アレンジモード」を搭載。

「ネオプリント」の美点は、もちろん継承。
◆カラー、セピア、モノクロ。3種類のカラー選択が可能。
◆ローメンテナンスで定評のあるロール式高速プリンター。

高機能、高品質。そして、安定した高インカム。ロケーションの定番「ネオプリント」はさらなる進化を続けます。

SNK人気キャラクター『B・O・F』（バンド・オブ・ファイターズ）がぬいぐるみになって登場！

B.O.F The Band of Fighters

近日発売予定

SNKオリジナル　NEOMINI専用

B・O・Fマスコットキーホルダー

200個入り 5種類 OP価格27,000円
おなじみのキャラクターが楽器をもって、かわいい布製のぬいぐるみキーホルダーになりました！
サイズ：全長約8.5cm
※実際の商品にはキーチェーンが付きます。 ©SNK 1996

ネオミニ

カラーは6種類

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W
●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	9.31
2	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.81
3	エリア51（アタリゲームズ）	8.41
4	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	8.35
5	バーチャファイター　3（セガ社）	7.79
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.56
7	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.47
8	ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	7.38
9	バーチャコップ（セガ社）	7.38
10	バーチャコップ　2（セガ社）	7.35
11	ランページ・ワールドツアー（ミッドウェー）	7.25
12	リーサルエンフォーサーズ　2（コナミ）	7.14
13	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.00
14	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	6.88
15	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6.76

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	スーパーＧＴ〔スカッドレース〕（セガ社）	9.67
2	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	9.52
3	サンフランシスコ・ラッシュ（アタリゲームズ）	9.41
4	アルペンレーサー　2（ナムコ）	8.83
5	デイトナＵＳＡ（セガ社）	8.70
6	デイトナＵＳＡ・スペシャルエディション（セガ社）	8.60
7	コップス（アタリゲームズ）	8.56
8	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	8.54
9	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.50
10	アルペンサーファー（ナムコ）	8.38
11	マンクスＴＴ・スーパーバイク（セガ社）	8.36
12	アルペンレーサー（ナムコ）	8.22
13	トーキョーウォーズ（ナムコ）	8.09
14	ホームランダービー（ＩＣＥ）	8.00
15	タイムクライシス（ナムコ）	7.97

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン　3〔鉄拳3〕（ナムコ）	9.03
2	ゴールデンティー'97（ＩＴＣ）	8.97
3	ストリートファイター　3（カプコン）	8.38
4	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐマーケティング）	8.16
5	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	8.02
6	Ｘメンｖｓストリートファイター（カプコン）	8.00
7	ライデン・ファイターズ（セイブ／ファブテック）	7.81
8	ストリートファイター　ＥＸ（カプコン）	7.80
9	リーサルジャスティス（コインオブ・インターナショナル）	7.67
10	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	7.45
11	スーパーパズルファイター　2（カプコン）	7.43
12	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	7.36
13	メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ）	7.33
14	グレイト1000マイルラリー　2（カネコ）	7.29
15	パン　3（ミッチェル／ワールドワイドビデオ）	7.25
16	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.19
17	ソウルエッジ　2＋（ナムコ）	7.18
18	ツインイーグル　2（セタ）	7.11
19	１９ＸＸ（カプコン）	7.08
20	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.07

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.44
2	スターウォーズ・スペシャルエディション（セガ・ピンボール）	8.36
3	スケアドスティフ（ミッドウェー）	8.35
4	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	8.04
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.71
6	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	7.62
7	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.61

©1997 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

「セガ・ワールド」シドニーでも好立地に
オーストラリア初のATP、入場料制で

セガ社は三月二十二日に、オーストラリア初の屋内大型アミューズメント・テーマパーク（ATP）「セガワールド・シドニー」がオープンしたことを明らかにした。日本各地と英国に続くもので、同社の提唱する「ハイテク・インタラクティブ・エンタテイメント」がキーコンセプトになっている、としている。

オーストラリアでのATP展開はかねてより計画を進めているもので、そのため昨年セガ・エンタープライゼス・オーストラリア社を、三菱商事と三井物産、現地の投資関連会社のモント・ホールディング社の協力を得て設立したとのこと。豪州ではこのセガ・オーストラリア社がATPを展開していくことになる。

その最初のロケーションとなる「セガワールド・シドニー」は、シドニー市のウォーターフロント再開発地、「ダーリングハーバー」の中の二階建て娯楽複合施設内の二階部分（約一万平方㍍）。一階はキャラクターショップ、テーマレストラン、ギフトショップなどの小売店が並んでいる。

全体は「過去」、「現在」、「未来」の三つのテーマに分けられ、そのテーマに沿ったアトラクション、ゲームコーナー、キッズゾーン、飲食コーナーが設けられている。アトラクションはこれまでセガ社ATP用に開発されたもののほか、アイマックス社の映像シミュレーターなど。これらの内わけは次のとおり。

過去＝「レイルチェイス・ザ・ライド」、「ゴーストハンターズ」、「タイムカーニバル」（ゲームコーナー）。現在＝「ビジョナリアム」、「マジックモーション・シアター」、「インディフォーミュラ」、「センターステージ」（キャラクターショー）、「ニケロデオン」（キッズゾーン）、「フードコート」（飲食コーナー）、ゲームコーナー。未来＝「アクアノーバ」、「マッドバズーカ」、「VR—1」、「AS—1」。AM機は全部で約二百台。

入場料は五豪州ドル（一豪州ドルは約百円）、ゲーム料金は二—三豪州ドル。アトラクション利用料と入場料を合わせたパッケージ券は二十、三十豪州ドルの二種類ある。投資額は八千万豪州ドル（約八十億円）と見られているが、年間百—百二十万人が訪ずれ、初年度約三十五億円の収入があるとセガ社は説明している。

なお営業は年中無休、午前十時から午後十時（金土のみ十二時）まで。シドニー市の中心地で立地条件が良いとのこと。

セガ社では近畿日本ツーリストと協力、六月二十日から六日間の「シドニーゲームオリンピック・ツアー」（旅行代金十万八千円）を募集する。これは昨年十二月に実施した英国「セガワールド・トルカデロ」ツアーに続くもので、百人募集する。

写真は「セガワールド・シドニー」の外側（上）と入口付近のようす

ゲームワークス2号店　岩登りメインに
ラスベガス大通りにオープン

米国セガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長兼COO）による新タイプのゲーム場「ゲームワークス」の二号店が、五月十日、ネバダ州ラスベガスの商業複合施設「ザ・ショーケース」（九六年十二月開設）内にオープンした。

「ゲームワークス・ラスベガス」は、大通りをはさんだ「ニューヨーク・ニューヨーク」の前、「MGMグランドホテル」と同じ一角で、ライオンの入口とともに大通りに面して並ぶ、という立地条件にある。

「ザ・ショーケース」にはすでにオープンしている「オールスターカフェ」、そして「ゲームワークス」、七月オープン予定の「コカコーラ・ミュージアム」などが入っている。

「ゲームワークス・ラスベガス」（一—三階、約四千三百平方㍍）の基本構成は、最新ゲーム機の「ローディングドック」、オリジナルゲームの「アリーナ」、飲食など付帯施設の「ロフト」から成っており、シアトル店と同じ。ただラスベガス店では中央に高さ約二十五㍍の岩登りアトラクション「クライミングウォール」が設けられた。

またゲームワークス独自開発のシューティングゲーム「ゲームアーク」で、シアトル店と遠隔地同時対戦ができる、という特徴もある。TVゲーム機など約二百台を設置しており、営業時間は午前十時から午前四時までと長いのも特徴で、年中無休となっている。

三号店は七月にカリフォルニア州オンタリオ、四号店は十月にテキサス州ダラス、五号店は十一月にアリゾナ州にそれぞれ開設する予定。

「ゲームワークス・ラスベガス」の岩登り

パラグアイの偽造対策　任天堂も手続き
ゲームカートリッジなど押収

南米パラグアイのシウダット・デル・エステという町で四月二十九日、司法当局によるコピー品摘発があり、コピーヤーの倉庫など二ヵ所から何千もの「スーパーNES」（スーパーファミコン）、「ニンテンドウ64」（N64）用ゲームカートリッジのコピー品、コピー品を作るための半導体チップ、ケースなどが押収された。

米国のニンテンドー・オブ・アメリカ社（NOA、本社シアトル郊外、荒川実社長）が、パラグアイの法律事務所を通じて法的手続きを進めていたもの。コピーヤーの具体的な名前などは明らかにされていない。しかしパラグアイが中南米でコピー品の最大の産地となってきたことから、今回の摘発で大きな打撃を与えることができた、とその成果を強調している。

パラグアイではセガ社家庭用のコピー品に関して、AAGを通じて法的手続きが進められており、九六年六月以来、数回摘発が行なわれている。

中近東市場の中心　ドバイAM機展
日本のメーカーなども参加

アラブ首長国連邦（UAE）のドバイで四月八—十日、「テーマパーク＆ファンセンターズ・エキスポ」が開催され、AMゲーム機、キディライドなど多数出品された。現地のインターナショナル・エキスポ・コンサルタント社が主催するもので、今回が三回目。

米国のメーカーが多数出展することから、メーカー協会のAAMAもそれを支援する形で自らも出展した。日本のメーカー関係ではSNKヨーロッパ社、コナミ、ナムコ・ヨーロッパ社、K&U、ママトップなどが出展した。これらメーカーが力を入れているのは、中近東市場が拡大していることを示している。

これまでの市場開発協力もあって、日本のメーカーと現地ディストリビューターの提携も進んでおり、アル・ハバニ・トレーディング社はSNK、コナミ、WMS社の製品を、MAFレジャー＆エンタテイメント社はセガ社製品を、サウジ・ブラザーズ社はナムコ製品をそれぞれ取扱っている。

現地ではFECのほか遊園地開発も盛んで、最近「ワンダーランド」という遊園地もオープンしており、欧州の遊園施設メーカーが出展した。しかし米欧との文化の違いもあり、ユニークな発展をたどっているもよう。

International Trade Show

Show	Date
Electronic Entertainment Expo［E3］(Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug. 1-3
Exime (Mexico City, Mexico)	Aug. 13-14
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep. 25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
ENADA (Rome, Italy)	Oct. 16-19
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22
GTI'97 (Taitung, Taiwan)	Nov. 28-30
Forainexpo'97 (Lyon, France)	Dec. 9-12
Interschau'98 (Nuremberg, Germany)	Jan. 22-25

話題のマシン

アタリゲームズ社CGドライブ

遊び楽しむ走行

SNKから「サンフランシスコラッシュ」

(株)エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、高堂良彦社長)から、米国アタリゲームズ社製CGドライブゲーム機「サンフランシスコラッシュ」が五月十五日発売となった。

これはスピードを競うだけでなく、決められたコースとは別のコースを探して走行したり、ビルを飛び越すようなジャンプ、ループコースや地下道の走行を楽しむなど、ゲームならではの走る面白さを追求した内容となっているのが特徴。

コースはサンフランシスコの市街地や郊外で、初級、中級、上級の三つのコースから選択。車種も四タイプから選ぶ。ハンドルとアクセル、ブレーキ、シフト(オートとマニュアル)を操作。またバック走行、視点切り替え、音楽を流す、デモ画面キャンセルの各ボタンがある。

コース途中には、内部が異なる二つのトンネル、直角のコーナー、崖の側面などがありバラエティーに富んでいる。タイマー制で、チェックポイント通過によりタイマーが加算される。2Pキャビネットで通信プレイ(八台まで接続)も可能。OP価格百八十万円。

サンフランシスコラッシュ

タカラAMからミニクレーン

ビンゴ遊び付き

NMK製「マジカルキューブ」

(株)タカラアミューズメント(本社東京、佐藤博久社長)から、(株)エヌエムケイ(本社東京、琴寄幸雄社長)製の一人用ミニクレーン機「マジカルキューブ」が、四月中旬発売となった。

これは上部と左右側面、前面がガラス張りで、四方向から内部が見えるキャビネットになっている。

景品はボックス内の底に九個並べられ、取った景品の位置によりビンゴが揃うとさらに別の専用景品が払い出されるというもの。

景品を取ると、その位置に対応したビンゴ盤のランプが点灯。ランプ点灯はビンゴが揃うまで次のプレイへと持ち越されていく。またプレイ一回終了ごとに電光ルーレットが回り、当たればリプレイとなる。

景品が取られると同じ位置に自動的に補給。硬貨合計や景品払い出し数などの集中管理メーター、通信フィーバー機能付き。OP価格五十五万円。

マジカルキューブ

"スマートキッズ"シリーズ

リプレイと景品

ユウビス「ラインズボール」

(株)ユウビス(本社大阪、川楠俊太郎社長)から、プライズゲーム機「ラインズボール」が四月下旬発売となった。

これはスマートボールタイプの同社"スマートキッズ"シリーズで、現在「チアゴルフ」(本紙第541号本欄参照)との二機種ある。

プレイフィールドに四×四の計十六個の穴があり、これにボール(計十六個)を弾いて入れていき、縦、横、斜めに四つ並べてビンゴをめざすゲーム。ビンゴが一ライン揃うとリプレイ、二ラインで景品払い出し、三ラインで景品を払い出すと同時にリプレイとなる。

景品は七十五ミリカプセルまたはキャンディー払い出し、料金とプレイ回数はそれぞれ四段階の設定が可能。OP価格三十九万八千円。

ラインズボール

4人乗り定置型

ゆったり座席で

朝日の「アイアイぽっぽ」

朝日エンジニアリング(株)(本社徳島、佐原十郎社長)から、定置型乗物機「アイアイぽっぽ」が六月上旬発売となる。

これはサルのキャラ「アイアイ」をモチーフにメルヘン調の汽車としてデザインしたもの。内部が広く大人も楽に乗れるのが特徴。

動きは前後、左右へのローリングに横揺れが加わる。ボタンで汽笛音が鳴り煙突が上下に動くという演出があるほか、キャラクターの音声やメロディーも流れる。

ボディーは赤を基調に黄と青を使った配色になっている。四人乗りでOP価格八十八万円。

アイアイぽっぽ

話題のマシン

LEDプライズゲーム機

電光走らせ攻撃

バンプレスト「ポケモン戦士」

(株)バンプレスト(本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長)から、プライズゲーム機「ポケモン戦士」が四月中旬発売となった。

これは"ポケットモンスター"のキャラを使ったもので、LED電光を走らせモンスターをやっつけていくゲーム。

盤面上部に"ポケモン"キャラ五種が扇状に並び、下部中央から各キャラへLEDランプ五個が直線でつながって伸びている。ゲームスタートで"ポケモン"がランダムに光る。プレイヤーは各"ポケモン"に対応したボタンを押すとLEDが順に点灯し、光っている"ポケモン"に命中すれば得点。一定得点以上で景品「キャラスピン」(厚みがある円形カードで指で回して遊ぶ)を一―三枚払い出す。OP価格二十七万八千円。

ポケモン戦士

"モデル3""バーチャストライカー2"

一段とリアルに

セガ社、「ダイナマイトベースボール97」も

(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)から、CGプロ野球ゲーム機「ダイナマイトベースボール97」が四月下旬発売となった。またCGサッカーゲーム機「バーチャストライカー2」が、六月上旬発売となる。

「ダイナマイトベースボール97」は前作と同じ「モデル2」使用だが、選手データなど内容を一新しバージョンアップしたもの。操作方法は同じで八方向レバーと三つのボタン、回して弾くバットスイッチを使用。

データは九七年度版となり、その内容表示も前作より詳しくなった。十二球団の各選手メンバーを、オペレーターが独自に登録できる"カスタムオーダーシステム"を搭載。また操作面でも、バットスイングを途中で止めて見送りなどができる"リニアプレイ"、二つのボタンでのコマンド入力による守備変更や相手チームへの挑発行為などが可能となった。試合中のリプレイやエンディングでの好プレイ集の演出が豊富になった。対戦用キャビネット二台での二人対戦プレイや乱入プレイも可能。

同社「ニューバーサスシティ」「ニューアストロ」用改造基板キット標準価格五十六万二千五百円、ROMキット二十二万二千五百円。

「バーチャストライカー2」は「モデル3」により前作を大幅グレードアップ。チームが七カ国増え二十四カ国になった。状況に応じ選手フォーメーションを攻撃的か守備的に変えることができ、トラップなしのダイレクトパスでの素早い攻めも可能となった。標準価格は「メガロ410」で百五十七万五千円、「ニューバーサスシティ」百二十万円、「ブラストシティ」九十七万二千五百円。

バーチャストライカー 2
(メガロ410)

ダイナマイトベースボール97

バーチャストライカー 2
(ニューバーサスシティ)　(ブラストシティ)

エレメカアーケード機

キャッチし弾く

真砂の「ポンポンクラッカー」

真砂工業(株)(本社東京、真砂幸男社長)から、アーケードゲーム機「ポンポンクラッカー」が四月中旬発売となった。

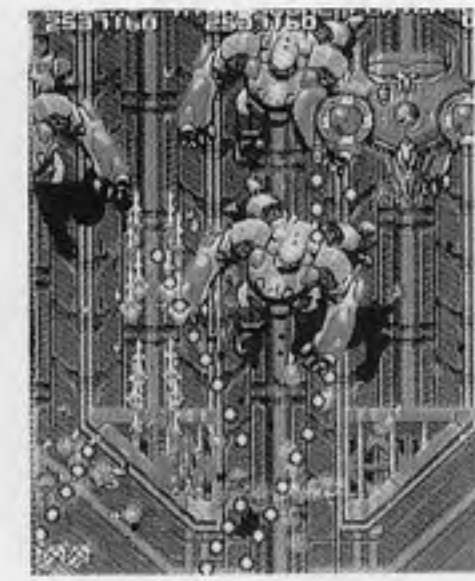
これはボールをキャッチして、ターゲットに向けて打ち返すというゲーム。ボールはボックス内の奥から次々と手前へ転がってくる。プレイヤーは笑っている顔をデザインした"ニコニコレバー"を回して、キャッチャー部分を左右へ移動させ、ボールをキャッチすると同時に自動的に前方へ弾き飛ばす。前方には三つのターゲットホールがあり、入れた時に表示されている数字が得点となる。

一定得点以上でリプレイとなる(またはディップスイッチで景品カプセル払い出しタイプにも切り替え可能)。OP価格四十四万八千円。

ポンポンクラッカー

話題のマシン

（第533号～第537号）

電車でGO！
「JCシステム」使用CG電車運転ゲーム機。スピードを調節して電車を走らせ時刻表どおりに次の駅に停車させる。OP価格120万円。　【タイトー】No.537

紫炎龍
「ST―V」ソフトの縦スクロールシューティングゲーム。空中から宇宙空間へと移る８ステージ展開。カートリッジOP価格12万円。【童／セガ社】No.537

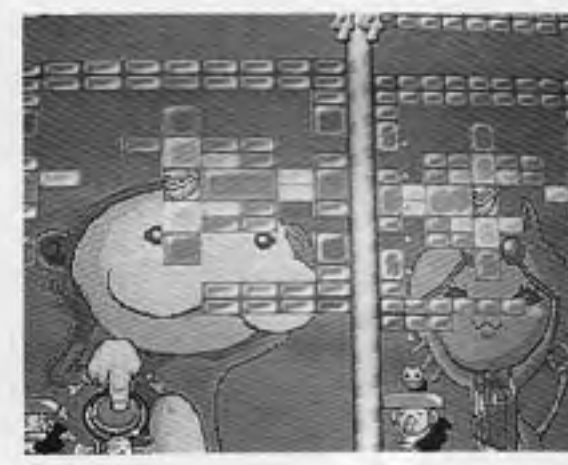
コラムス 97
「ST―V」ソフトのCG落ち物パズル。宝石が並ぶ横列が７列に増え、難易度が３レベルから選択可能に。カートリッジOP価格12万円。【セガ社】No.537

プリント倶楽部　2
シールプリント機。セガ社デジタルカメラのデータもシール化できる機能など追加。標準価格135万円。改造キット37万２千５百円。【アトラス／セガ社】No.534

スタンプ倶楽部
スタンプ作成自販機。撮影した利用者の顔写真をスタンプ化して払い出す。インク８色（選択）。標準価格124万７千５百円。
【データイースト／セガ社】No.534

バッドばつ丸のゴーゴーたま入れ
アーケードゲーム機。サンリオのキャラ〝ばつ丸〟が持つ揺れ動くバケツの中にボールを投げ入れる。タイマー制。定価74万８千円。　【トーゴ】No.533

フラッシュ&サウンド
５つ（５色）のボタンが異なる音とともにランダムに光り、その順番どおりにボタンを押していくアーケードゲーム機。OP価格26万円。　【こまや】No.533

怒首領蜂
「首領蜂」の続編。縦シューティングゲーム。３タイプのオプション機など新しい攻撃パターンを追加。基板販売でOP価格16万８千円。【アトラス】No.537

さるかにハムぞう
「スーパーカネコシステム」第３弾の対戦ブロック崩しゲーム。２分割画面で劣勢側の画面が狭くなっていく。カセットOP価格７万８千円。【カネコ】No.537

うちまショット！
プライズマシン。パチンコ式に玉を弾きスパイラルの羽根を回すと、吊り下がった景品が落下する。OP価格39万８千円。【グローリー機器／ユウビス】No.536

コンビニパレード
２人用プライズマシン。上下２段の回転コンベアのカギ型フックに吊るされた景品を、バーの回転により落とす。OP価格88万円。　【トーゴ】No.536

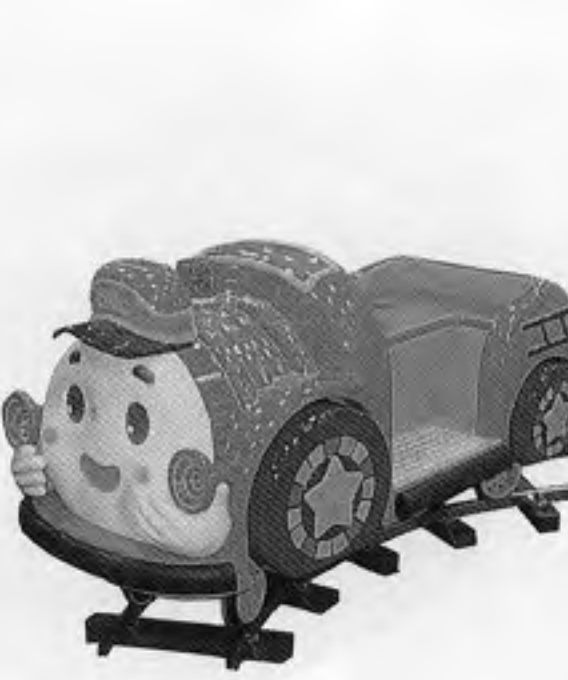
カオナフレンド
顔写真入り名刺作成機。ハガキサイズのシートに名刺２枚を印刷。名刺のデザインは36種類。標準価格124万７千５百円。
【ヒューマン／セガ社】No.536

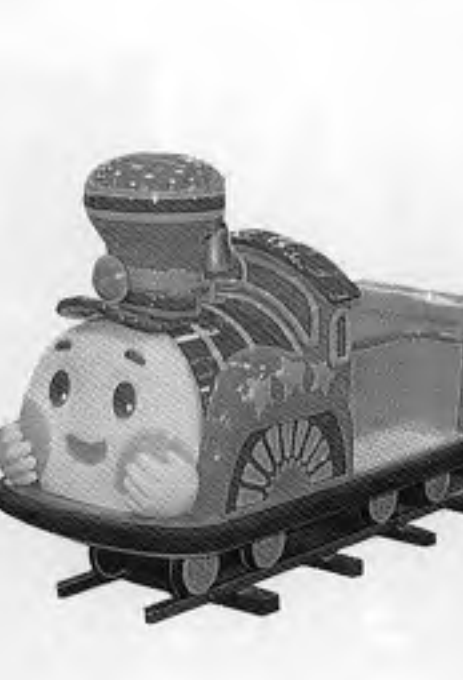
カニさんのまんぷくだあ！
転がり落ちてくるボールをカニが次々とキャッチするアーケードゲーム機。リプレイ式と景品払い出しの２種ある。OP価格39万８千円。【真砂工業】No.535

シールくん　2
顔写真シールプリント機。シールは16分割だが１カットのサイズが大きい。フレームは64種類。OP価格85万円。　【シンコーデバイス／エイブル】No.535

マイティーバード
キーホルダー景品対応の２人用プライズマシン。鳥の形のハンマーで景品をフックから外し落とす。景品は計112個収納。OP価格98万円。　【コナミ】No.534

ニュー勘太
硬貨選別計数器。軽量、小型で自動清掃やオートストップなど多彩な機能を搭載し操作も簡単。計数速度は毎分400枚。価格８万８千円。　【ダイト】No.536

くるりんらんど・みどりのマキバオー
定置回転式乗物機。漫画キャラ〝マキバオー〟と〝カスケード〟をデザイン。ホープのOEM。２人乗りでOP価格118万円。
【バンプレスト】No.535

ファイヤーポッポ
レール走行式乗物機。同社「コロコロポッポ」の姉妹機種で機能は同じ。消防車がモチーフ。車両OP価格62万４千円。
【朝日エンジニアリング】No.535

わんぱくフィッシング
魚釣りがテーマの定置型乗物機。備え付けのリールを巻くというTV魚釣りの遊びができる。ホープのOEM。１人乗りで標準価格81万６千円。【セガ社】No.535

コロコロポッポ
レール走行式乗物機。LEDじゃんけんに勝つとコース変更などのフィーチャーがある。２人乗りで車両OP価格62万４千円。
【朝日エンジニアリング】No.534

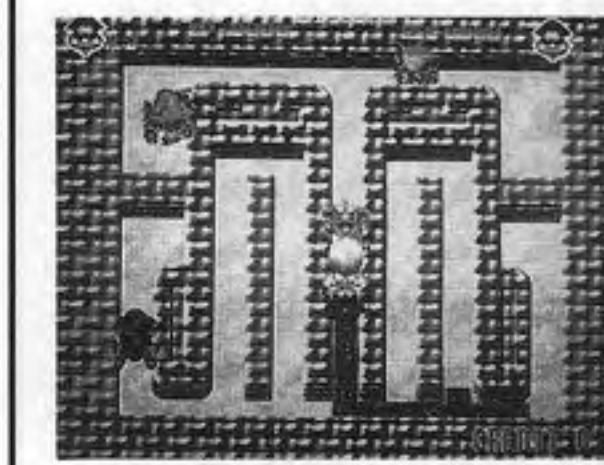
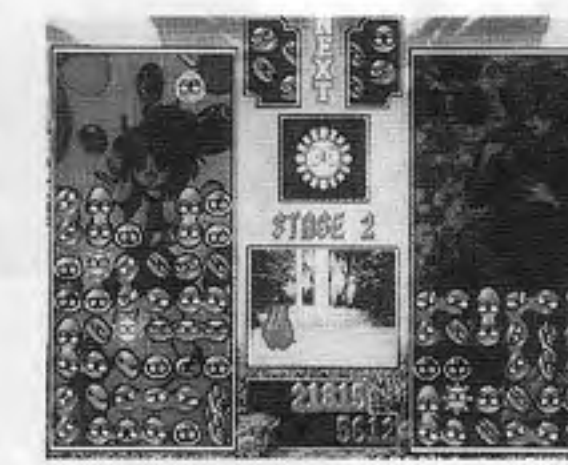
サーティーテスト
制限時間内に30個のボタンを小さい数字から順に押していくアーケードゲーム機。７段階の実力評価がある。タイマー制。価格25万円。　【ナムコ】No.536

総目録　No.98

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ブレイカーズ
「ネオジオ」の対戦格闘ソフト。キャラ８人が異なる超必殺技をストックし使い分けながら戦う。カセットOP価格９万８千円。
【ビスコ／SNK】No.533

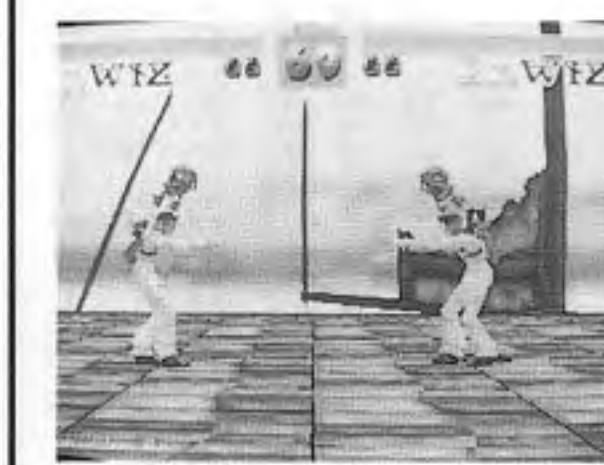
ヴァーサスネットサッカー
CGサッカーゲーム。コートの画面視点の縦横を選択できる。２台接続し４人まで対戦可能。基板OP価格19万８千円、サブ基板10万８千円。【コナミ】No.533

アルペンレーサー　2
「システムスーパー22」使用CGスキーゲーム機。２人通信プレイ、２種の新コースとモードなどを追加。改造キットOP価格35万８千円。【ナムコ】No.533

ユキプタマンーP
「スーパーカネコシステム」第４弾のコミカルアクションゲーム。固定画面で雪玉を作って敵に投げて倒す。カセットOP価格７万８千円。【カネコ】No.534

ぷよぷよSUN
「ST―V」ソフト。シリーズ３作目の落ち物パズル。相手画面を邪魔する〝太陽ぷよ〟など追加。基板標準価格15万円。
【コンパイル／セガ社】No.534

スカッドレース（DX）
「モデル３」使用CGドライブゲーム機。実在スーパーカー４車種によるスピードレースを展開。コースは４種類。標準価格247万５千円。　【セガ社】No.534

マジカル頭脳パワー
同名テレビ番組をもとにした早押しTVクイズ機で、備え付けのマイクに声で解答するのが特徴。29インチアップライト型OP価格98万円。【セガ社】No.533

セガスキースーパーG
「モデル２」使用CGスキーゲーム機。スライド台が右足と左足に分かれリアル感がある。４人まで通信プレイ可能。標準価格212万５千円。【セガ社】No.533

ストリートファイターEX
「ストⅡ」の流れを継承し各キャラの動きや技などをデフォルメ化したCG格闘ゲーム。キャラは10人。基板価格23万８千円。
【アリカ／カプコン】No.533

ファイターズインパクトエース
「FX―1」使用CG格闘ゲーム。前作の続編。ボスキャラ５人が選択可能となり新テクニックも追加。サブ基板OP価格９万８千円。　【タイトー】No.536

理想像探偵社
２人用占い機。心理テストにより理想の相手の顔CGを作り出しコメントとともにプリントアウト。標準価格130万８千円。
【高田工業所／セガ社】No.535

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
「ネオジオ」ソフト。シリーズ６作目の格闘アクションゲーム。前作のシステムを改良し新キャラ４人を追加。カセットOP価格11万８千円。【SNK】No.535

スーパービシバシチャンプ
前作のバージョンアップ版のTVバラエティーゲーム機。ミニゲームが20種に増え新モードも。３人用アップライト型でOP価格63万８千円。【コナミ】No.535

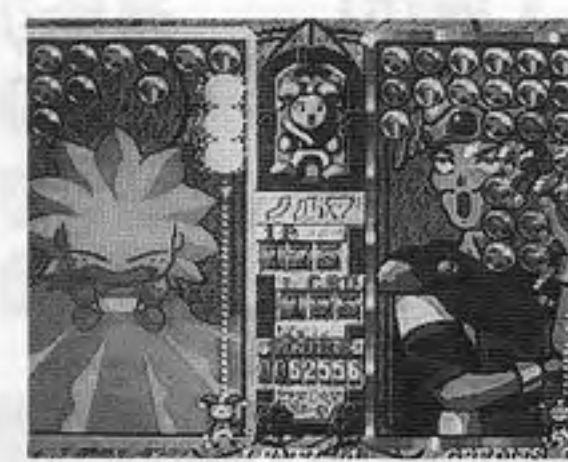
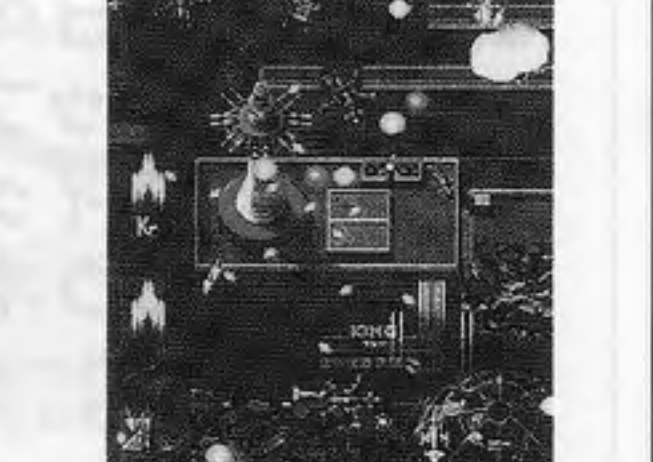
マネーアイドル・エクスチェンジャー
「ネオジオ」ソフトの落ち物パズルゲーム。落下する硬貨を組合わせて高額の硬貨へと両替していく。カセットOP価格７万８千円。　【フェイス】No.535

アルペンレーサー２・コンパクト
同社同名機のコンパクト版で設置面積はDXの約半分。ステップの連結部に新機構を採用し操作しやすくなった。OP価格99万８千円。　【ナムコ】No.534

ストリートファイター　Ⅲ
「CPSⅢ」第２弾の対戦格闘ゲーム。新キャラ９人や超必殺技選択システムなど追加。基板とCD―ROMのセットOP価格24万８千円。【カプコン】No.537

オペレーション・サンダーハリケーン
２人用CGガンゲーム機。大型マシンガンを脇に抱えて持ち、連射とウエポンで敵兵や戦車、ヘリなどを撃破していく。OP価格168万円。　【コナミ】No.537

鉄拳　3
同社同名ゲームの基板販売。画面前後への横移動、起き上がり回避キックなど新テクニックも追加。基板キットOP価格26万８千円。　【ナムコ】No.536

鉄拳　3
「システム12」使用第１弾のCG格闘ゲーム。キャラが10人に増え一新。基板１枚と「サイバーリード」２台のセットOP価格79万８千円。【ナムコ】No.536

マジカルドロップ　Ⅲ
「ネオジオ」ソフト。シリーズ３作目のTVパズル。すごろくモードを追加しキャラも倍増。カセットOP価格８万８千円。
【データイースト／SNK】No.536

ソニックウィングスリミテッド
シリーズ４作目の縦スクロールシューティングゲーム。12ステージ構成でコースが次々と分岐していく。基板OP価格16万８千円。【ビデオシステム】No.536

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	鉄拳 3(ナムコ) Tekken 3 (Namco)	8.59
❷	–	ヴァンパイアセイヴァー(カプコン) Vampire Savior (Capcom)	8.50
❸	–	子育てクイズマイエンジェル 2(ナムコ) Quiz My Angel 2* (Namco)	7.38
❹	–	ギャルズパニック S(カネコ) Gals Panic S (Kaneko)	6.36
❺	–	ソルディバイド(彩京) Sol Divide (Psikyo)	5.67
6	2	ストリートファイター III(カプコン) Street Fighter III (Capcom)	5.62
7	7	バーチャストライカー(セガ社) Virtua Striker (Sega)	5.48
8	3	VS雀士ブランニュースターズ(ジャレコ) VS Mahjong Brand New Star* (Jaleco)	5.40
9	9	ストリートファイター EXプラス(アリカ/カプコン) Street Fighter EX Plus (Capcom)	5.33
10	4	子育てクイズマイエンジェル(ナムコ) Quiz My Angel* (Namco)	5.22
⓫	16	ファイナルロマンス 2(ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.17
12	12	Xメンvsストリートファイター(カプコン) X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.12
13	10	マジカルドロップ III(データイースト/SNKネオジオ) Magical Drop 3 (Data East/SNK)	4.79
14	5	クイズ美少女戦士セーラームーン(バンプレスト) Quiz Sailor Moon* (Banpresto)	4.78
15	6	ギャロップレーサー(テクモ) Gallop Racer (Tecmo)	4.77
16	14	パズルボブル 3(タイトーF3) Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.74
⓱	21	ぷよぷよSUN(コンパイル/セガ社) Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.71
18	18	ストリートファイター EX(アリカ/カプコン) Street Fighter EX (Capcom)	4.69
19	15	ライデンファイターズ(セイブ) Raiden Fighters (Seibu)	4.67
⓴	25	上海 III(サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	4.65
㉑	–	VSネットサッカー(コナミ) VS Net Soccer (Konami)	4.56
㉒	28	ファイナルロマンス R(ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.55
23	23	コラムス 97(セガ社) Columns 97 (Sega)	4.39
24	24	上海・万里の長城(サン電子/テクモ) Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.38
25	20	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(SNKネオジオ) Real Bout — Fatal Fury Special (SNK)	4.32

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社) The House of The Dead (Sega)	8.27
2	1	電車でGO!(タイトー) Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	8.20
❸	–	トップスケーター(セガ社) Top Skater (Sega)	8.10
4	3	トーキョーウォーズ(SD/DX)(ナムコ) Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	6.75
❺	7	バーチャファイター 3(セガ社) Virtua Fighter 3 (Sega)	6.70
6	6	GTIクラブ(DX/2P)(コナミ) GTI Club (DX/2P) (Konami)	6.33
7	5	スカッドレース(セガ社) Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	6.20
❽	18	ガンバレット(ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.73
9	4	マジカル頭脳パワー(セガ社) Magical Cyber Power (Sega)	5.46
❿	17	バーチャコップ 2(DX/S)(セガ社) Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.44
11	10	クイズドレミファグランプリ 3(コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.17
⓬	16	電脳戦機バーチャロン(2P/VS)(セガ社) Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.09
13	11	ガンブレードNY(SD/DX)(セガ社) Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.07
⓮	15	タイムクライシス(SD/DX)(ナムコ) Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.05
15	12	アルペンサーファー(ナムコ) Alpine Surfer (Namco)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	3	NBAファーストブレイク(ミッドウェー/タイトー) NBA Fastbreak (Midway/Taito)	6.50
2	2	ジャンクヤード(ウィリアムズ/タイトー) Junkyard (Williams/Taito)	5.00
3	1	ピンボールマジック(カプコン) Pinball Magic (Capcom)	4.50
❹	5	ジュラシックパーク(データイースト) Jurassic Park (Data East)	4.25
5	4	バットマン・フォーエバー(セガ社/データイースト) Batman Forever (Sega/Data East)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部 2(アトラス/セガ社) Print Club 2 (Atlus/Sega)	8.16
❷	–	ジョイスタンド(大平技研工業) Joy Stand (Ohira)	7.00
❸	4	なんでもシール委員会(アイマックス/ジャレコ) Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.73
4	3	ネオプリント(SNK) NEO Print (SNK)	6.15
❺	–	プリネーム(バンダイ) Pri-Name (Bandai)	5.89

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.293

全機能不全〈X〉

山川萬里

カリキュラムについてであるが、今迄繰り返し見てきたように自由系文部省については全くの自由である。自由というと不安がるのがわが国の多くの人たちの特性でもあるが、別に心配する必要はない。今でも同じ大学という名称の下に、あるいは高校の名称の下に、名称だけは同じであるが内実は全くピンからキリまで種々雑多な学びあるいは遊びが行われているのが実状である。

昭和三十年代、まだわが国の経済がこれから高度成長期にさしかかる頃、大企業が中、高、大の入社試験の問題を同一の問題で実施すると、きまっていちばんいい平均点を出すのは中卒、続いて平均点が高いのは高卒、大卒生の平均点がもっとも低く、上にいけばいくほど遊びを覚えるのが忙しく勉強をしないようになるとよく言われていたものである。

この時代の状況と事情はちがうのだけれども、現状では中学でも英語などほぼ高一あるいは高二の英語の教科書を理解出来る程度の学力を養成しているところもあるのに対して、高校という名称をもちながらも、ほぼ全員の生徒が平均的な中学生ほどの英語の学力がなく、高校のテキストを使用する授業が成立しないので、教師がワープロで中一の英語の教科書なみのテキストを作成して、ABCからの授業を行っているところもある。

全国一斉に行われる高校の学力を問う試験や規準は今のところはなく、そういう点では今の高校は自由を謳歌している。大学も同じである。

高校によっては授業中でも生徒が教室には入らず、あるいは校舎に入らず校舎の付近を徘徊しているので近所の人たちが怖がって、挙句の果には学校近辺の町民が学校を廃校にするように署名運動が行われたところさえある。いちばん大きな本当の理由は、その学校があるためにその近辺の土地やマンションの価格が下ってしまって困るというのである。高校全入運動が盛んに行われた結果がこういう運動を誘発するにいたったということは、いかにわが国が豊かになったかということを如実に証明している。

話をもとに戻して、今のわが国の教育というのは誤っているのにせよ誤まっていないのにせよ、とにかく出鱈目であるということにおいて全くの自由が保証されている。

いわゆる学力において今の中学、高校、大学を見てゆくと、この中高大の名称は学力の違いを示すものではないことは明らかである。大学よりも平均して学力がある中学や高校はざらに存在しているし、高校よりも高い学力をもっている中学もある。今の制度の下で見る限り大学、高校、中学の名称の違いは、ある程度の年齢の違いぐらいしか示していないようだ。

ここまで教育の現状はすすんできているのだから、内実ではとうに箍(たが)は外れてしまっているのだ。またそうであるから教育についてのうんぬんがしょっちゅう取り沙汰される。実際に外れている箍を名称形式でも外してしまい、すっきりさせようとするのが自由系文部省の発想である。

教科書で面白い話として鹿島茂が、フランスの語学研究所CRÉDIFが外国人向けに作ったフランス語教材をあげている。『Archipel』という教科書のことである。

人はだれかを愛するようにできている。だが、かならずしも、すべての選択肢を試してから相手を選べるわけではない。人生で出会える相手の数は限られている。ならば、その選択肢を広げる努力をしたほうがいい。それには、外国語ができるに越したことはない。愛の拡大(ナンパに励もう)というのがこの外人向けの仏語教科書『Archipel』の哲学である。

――第一課 二人の若者が郊外電車の中で出会った取り澄ました美人にナンパをする。「きれいな瞳をしていますね」と話しかけるがすげなく断わられる。二人があとで大学の教室に出てみると、その美人が先生として入ってきたので驚く。

――ナンパのハウツーが仏語ですすめられてゆく。「言葉の技術 あるいは未知の男ないしは女との会話のきっかけを作る術」という課があり、「ナンパされた女に与える忠告」とか「もし、あなた(女)が男にナンパしたいと思ったら」「ナンパされた男に与える忠告」などが続く。

この教科書はフランス語を学ぶとは、男女の愛のきっかけとなる会話の術を学ぶことであるという「思想」のもとに編集されている。

大胆な愛の会話(睦言)が多いが例えば、

「パンはどうですか」

「いただくわ」

「水は?」

「少し」

「タバコは?」

「七本ちょうだい」

「ウイスキーは?」

「けっこう」

「愛は?」

「毎日でも」

一番最後の「愛De lá-mour」という単語はフランス語では同時に「セックス」を意味するから、会話は

「セックスは?」

「毎日でも」

となり、いやはやどうも参ってしまうと同時にユーモアがあり笑いこけてしまう。

ま、かように仏の教科書は他のものでもそうだが、確固とした哲学思想をまずもっているということがひとつ、ついでそれが具体的に明晰な言語で展開されている。しかも出来るだけ生徒の興味をそそるようにしてユーモアも忘れていない。

放っておけば多分、自由系の学校では中には非常に秀れたテキストが作成されるであろうことは容易に想像されるが、問題は国際系で使用されることになる唯一のテキストである。

これは全国の国際系の学校にわたって強制的に使用され、他への選択肢がないものである限り、小学校から大学まで国際的な水準で必要とされる知識を網羅しなければならないのは当然なことであるのだが、同時に、例にあげた仏のテキストのように確固とした哲学思想の下に、出来るだけ具体的に明晰な言葉で興味がもてるように、かつユーモアをも忘れないような高度に知的な教科書が作成されなければならない。

英文版業界ニュース

Bandai Cancels Plan To Merge With Sega

In the evening of May 27, Sega Enterprises Ltd., Tokyo, and Bandai Co., Ltd., Tokyo, cancelled their merger agreement scheduled for October 1. Since many people in Bandai expressed opposition to the merger, Bandai informed Sega of the cancellation, and Sega accepted it. However, the two companies agreed to proceed with business tieups.

On January 23, Sega and Bandai announced that both companies decided to merge. As of April 1, Sega carried out an organizational reform towards the merger (*see "Game Machine" No. 536 and No. 541*). According to the initial plan, it was decided that the draft merger agreement be approved in mid-May at meetings of the boards of directors of both companies, and officially approved at the general meetings of shareholders on June 27. However, since there were many objections within Bandai, at the meeting of the board of directors on May 1, Bandai decided to put off the approval of the draft merger agreement to July, and withdrew that resolution on May 26. And on May 27, or the day before May 28 when the merger agreement was due to be authorized at the board of director meetings of both companies, Bandai informed Sega of the cancellation.

Makoto Yamashita, president of Bandai, stated, "The cancellation is due to the fact that there were differences in corporate culture between the companies, and that we found it difficult to expect a synergy effect. We regret the trouble we have caused Sega through this." Hayao Nakayama, president of Sega, stated, "Up until recently, we thought we could merge successfully with Bandai. However, as Bandai' could not unite their people behind the plan, it came apart. Sega's management policy will remain unchanged."

Isao Ohkawa, chairman of CSK and also chairman of Sega, who was prepared to lead the new company as chairman when the two companies merged, was openly disappointed. CSK is the largest holder of Sega's stocks, and will continue to take a positive role in Sega's management, Ohkawa states.

Every year, Sega used to announce the results for the fiscal year ending March in mid-May. However, with the merger looming, it postponed the announcement and decided to announce the results on May 28 (*to be reported in the next issue*).

SCE To Overtake Results Of Sega, Nintendo

The consolidated results of Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) Tokyo, have grown due to the rapid diffusion of its home video "Play Station", and threaten to overtake the results of Sega and Nintendo. This was revealed by Sony Music Entertainment (SME), one of the parent companies of SCE.

SCE was established in November 1993 with Sony and SME investing 50% each. Although its results are included in the consolidated results of both Sony and SME, as SCE itself is a company whose stocks are not offered for public subscription, it is not obliged to announce the results. With the announcement of consolidated results by both Sony and SME by May 8, an outline of SCE's results has surfaced.

SCE's consolidated revenue for the fiscal year ended March 1997 was about $400,000 million and the figure is expected to rise to $650,000 million for the year ending March 1998. This is due to the fact that cumulative shipments of "Play Station" from December 1994 till march 1997 have reached 13.5 million units, including 8.9 million units which were shipped in the year up to March 1997.

SCE is increasing production of "Play Station" to a monthly output to 1.5 million units from May, and it will very likely ship 18 million units by March 1998.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Taito Returns To Profit In Results '96

Taito Corp., Tokyo, posted ¥69,502 million in revenue, down 7.2% from the preceding year, and ¥519 million in net income (vs. ¥9,513 million in net loss in the preceding year) for the fiscal year ended march 1997. Since Taito has closed its American/European subsidiaries, it has not computed the consolidated results from the current settlement.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcades and karaoke accounted for ¥52,445 million, down 9.2% from the same period a year ago, coin-op games ¥7,513 million, up 1.3%, coin-op karaoke ¥3,012 million, down 2.3%, home video software ¥2,794 million, up 20.6%, home karaoke ¥2,509 million, down 29.4%, and others ¥1,225 million, up 55.5%.

Exports totaled ¥1,452 million, up 3.1%, including ¥1,137 million of coin-op exports, up 12.4%. The overall export ratio increased by 0.2 points to 2.1% in the fiscal year. Taito forecasts ¥75,500 million in revenue and ¥2,500 million in net income for the fiscal year to end March 1998.

Namco Marks High Profit In Results '96

Namco Limited, Tokyo, posted ¥101,026 million in revenue, up 17.9% over the preceding year, and ¥5,909 million in net income, up a large 46.5%, for the fiscal year ended March 1997.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥27,196 million, up 10.0% over the preceding year, home video software ¥19,504 million, up 28.0%, arcade operation ¥52,913 million, up 18.5%, and others ¥1,412 million, up 27.3%.

A breakdown of exports by sector was given for the first time. According to it, coin-op exports accounted for ¥8,945 million, down 5.9%, home video exports ¥4,137 million, up 2,913%, and other exports ¥1,271 million, thus totaling ¥14,354 million. The export ratio increased from 12.3% in the preceding year to 14.2%.

Namco forecasts ¥111,000 million in revenue and ¥5,300 million in net income for the fiscal year to end March 1998.

The consolidated results including those of 19 subsidiaries such as Namco America and Namco Europe, showed ¥139,808 million in revenue, up 26.9% over the preceding year, and ¥7,787 million in net income, up 48.5%.

Five new subsidiaries were included for the first time, including Namco Ireland. Since Nikkatsu, which has already become a subsidiary, is undergoing restructuring, its results were not included in the consolidated results.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥40,051 million, up 29.3% over the preceding year, home videos ¥24,982 million, up 34.6%, arcade operation income ¥71,304 million, up 24.1%, and restaurants ¥3,470 million up 8.6%. Overseas sales accounted for ¥49,723 million occupying 35.6% of the total (vs. 28.9% with ¥31,831 million in the preceding year).

Namco forecasts ¥141,000 million in consolidated revenue and ¥7,600 million in final net income for the fiscal year to end March 1998.

Banpresto Sets Up Home Video Sub.

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, Bandai's subsidiary, newly inaugurated its own subsidiary, Banpresoft, as of April 1. After uniting Banpresto's home video development department with Banpresto's subsidiary, Banpre Planning was renamed Banpresoft as a virtually new company.

Banpresto was formed as a result of Bandai's purchasing Coreland Technology in February 1989 and renaming it. At present, Bandai owns 80% of Banpresto's capital, and its sales are composed of coin-op games 49%, home videos 46%, and arcade operation 4% (results in the term ended March 1996).

namco
子育てクイズ マイエンジェル2
アルマジロ レーシング
サイバーリード
セラージュ"春コレ2"
製造元ユージン
黒ひげ 危機一発
製造元ユージン ©TOMY
アブノーマルチェック
AM業界人のための
アブノーマル度チェック
Q. やっぱりナムコのゲームは楽しいと思う。
1.「アルマジロレーシングやアブノーマルチェックなどどれも楽しいゲームだ。」
2.「・・・思わない。」
3.「ゲームは面白いがこの広告はけしからん。」
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水 3条 1-8-2 TEL. 011 (822) 5002 (代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉 2-24-27 TEL. 052 (933) 6305 (代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町 20-10 TEL. 06 (338) 3511 (代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)
©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED